SNK公認 [NEO・GEOオフィシャル情報誌]
1999年10月1日発行（毎月1回・1日発行）第5巻第10号／通巻53号
平成10年6月1日第三種郵便物認可

月刊 ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK

1999 10月号
590 yen
芸文社

特別付録
KOF '99 スペシャルポスター

対人戦攻略&連続技紹介
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99



連載コミック
KOFぽよよ〜ん大作戦 by 芳紀ちると
SNK宣伝課 中村はんの"今日もタルいわ" by 菊地翔壱

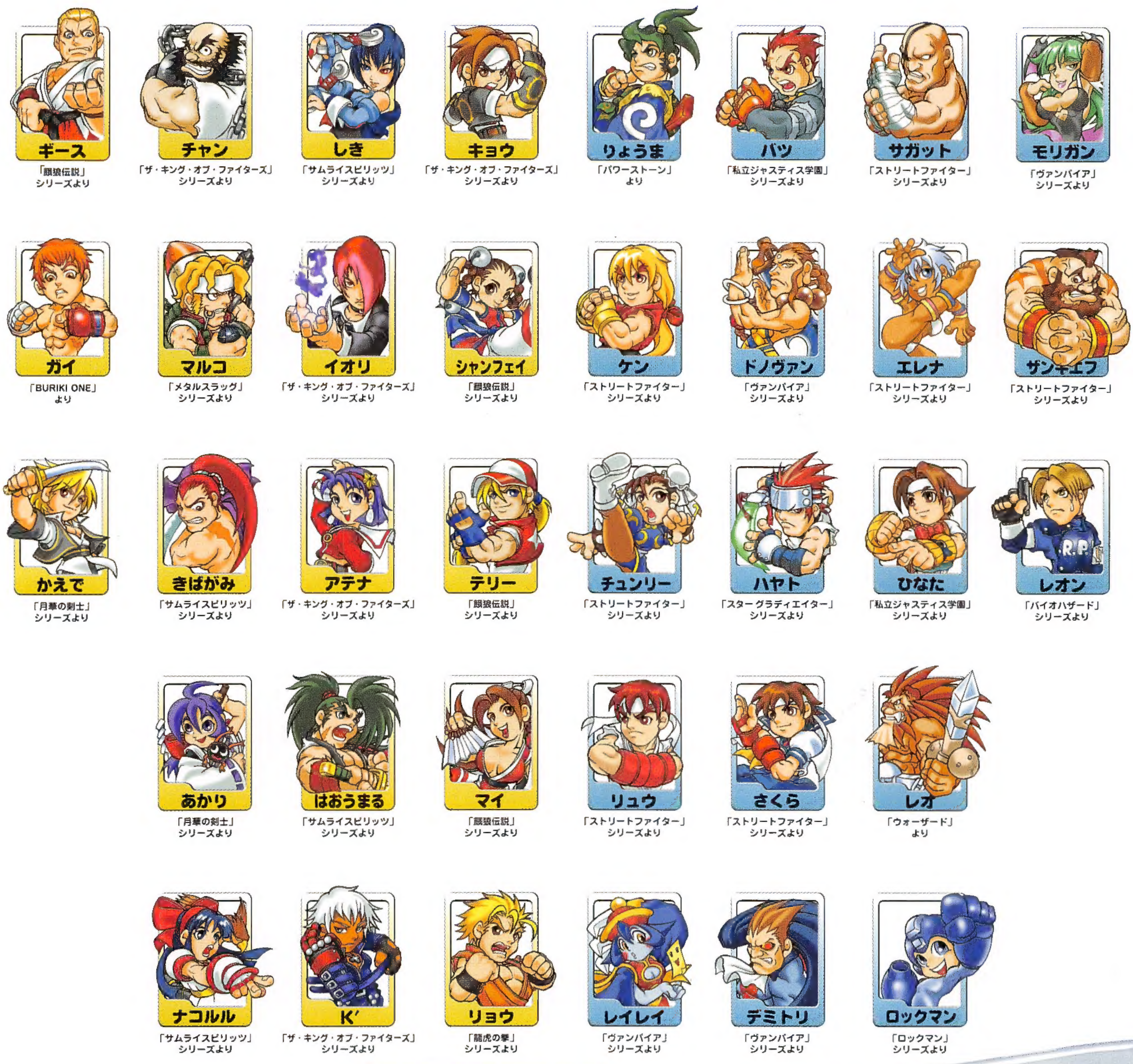
声優連載コラム
生駒治美
安井邦彦

SNK vs. CAPCOM 激突カードファイターズ

TOKYO GAME SHOW '99 AUTUMN
SNKは「東京ゲームショウ '99秋」ブースNo.5-北-1に出展します。

NEOGEO POCKET

SNKとCAPCOMの人気キャラクターが、
この秋、カードバトルで大激突!!



ダブルチャンスを活かして、SNK&CAPCOMの合作イラストをゲットしよう!

9/1(水)~店頭予約 ダブルチャンスキャンペーン開催中!!

店頭で『激突カードファイターズ』を予約すると、SNK&CAPCOM合作イラスト入り特製カードがもらえる! さらに、購入の際にそのカードを店頭で提示すれば、豪華SNK&CAPCOM合作イラスト入りポスターもプレゼント!





change your Pocket
SNK

SNK vs. CAPCOM® in ネオジオポケット 第1弾

『激突カードファイターズ』、今秋登場!!

SNKとカプコンの人気ゲームキャラクターたちが、知力で勝負するカードバトルゲームで大激突! まさに、アンビリーバボー!!

主人公とスターターデッキの中身が違う。
2バージョン同時発売予定



SNKvs.CAPCOM 激突カードファイターズ
SNKサポーターズバージョン



●1人プレイ専用のストーリーモードで大会優勝をめざせ!



●両メーカーのキャラが、合計約300種類ものカードで登場!



●対戦してカードを集めろ!友達とのカード交換も可能!(※)



●「場」を有利に展開できる多彩なアクションカードの数々!



SNKvs.CAPCOM 激突カードファイターズ
CAPCOMサポーターズバージョン

ネオジオポケット専用ソフト [デジタルカードバトル] SNK VS.CAPCOM **激突カードファイターズ** 10月21日同時発売予定/価格3,800円(税別)

さらにニュース "SNK VS. CAPCOM" 第2弾・格闘アクション(仮称)は、この冬ネオジオポケットに登場予定!

ネオジオポケットにはお楽しみの新作ソフトがいっぱい!!

「電車でGO!2(仮称)」がいよいよ発車!

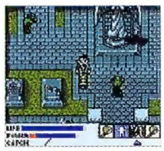


●アーケード版から6つの路線を再現。ボーナスゲームの連結ゲームもあるぞ!
●ネオジオポケット版オリジナルモード搭載!! このモードで路線を選ぶと、走行中にランダムに乗車率・天候・走行時間帯などの条件が変化していくのだ!!




電車でGO!2(仮称)
〔シミュレーション〕
10月28日発売予定
価格未定
©TAITO CORPORATION 1996,1998
©SNK 1999 / Licensed by TAITO CORPORATION.

闇の生体兵器の謎を解け!!



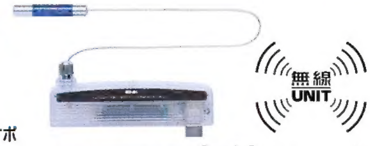
ビーストバスター
〜闇の生体兵器〜
〔アクション〕
10月21日発売予定
価格3,800円(税別)
©SNK1999

ネオジオポケットにあのパックマンが登場!!



パックマン
〔アクション〕 8方向レバー入力がスムーズに!
好評発売中 「クロスリング」付属
価格3,800円(税別)
Licensed by NAMCO LTD.
©1980 1990 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

無線でゲームができる! 多人数での対戦プレイがおもしろい!! 無線ユニット新登場!!!



対応ソフトカセットと組み合わせてネオジオポケットに装着するだけで、同時に多人数参加型のゲームプレイやデータ交換などが可能です。

(ネオジオポケット専用) **無線ユニット**
好評発売中 価格2,980円(税別)

※ネオジオポケット本体・対応ソフトは別売です。 ※通信を行う場所、条件により電波の届く範囲が異なる場合があります。

ネオポケ初の本格的な恋愛シミュレーション登場!!



ポケットラブ~if~
〔恋愛シミュレーション〕
10月下旬発売予定
価格4,800円(税別)
©KID 1999

ポケットサイズのパチスロ実機シミュレーション!!



ポケスロ アルゼ王国ポケット HANABI
〔パチスロ〕
10月下旬発売予定
価格3,800円(税別)
©1998,1999 ARUZE CORP

無線対応ソフトもぞくぞく登場!! ネオジオポケットの遊びの世界が広がる!!!

自分だけの最強潜水艦をつくろう。




ダイヴ アラート バーン編
ダイヴ アラート レベッカ編
〔シミュレーションRPG〕
好評発売中
価格3,800円(税別)
©SACNOTH 1999
無線ユニット対応

カード遊びやメール交換、ペット育成もできる!!



パーティーメール
〔コミュニケーション〕
10月21日発売予定
価格3,200円(税別)
©ADK 1999
無線ユニット対応

最大4人まででブラックジャックが楽しめる!!



ネオ トゥエンティワン
〔ボード〕
9月23日発売予定
価格3,800円(税別)
©DYNA 1999
無線ユニット対応

ネオジオポケットカラー™ (全6色) **好評発売中** 価格**8,900円**(税別)

インターネットで"ネオジオポケット"の最新情報をキャッチしよう! (SNKホームページ) **http://www.neogeo.co.jp/** SNK vs. CAPCOM オフィシャルページ開設!

株式会社 SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 SNKサービスセンター TEL.06(6339)0110〔受付時間〕9:00〜17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。

'99

ファイターズ'99

10 CONTENTS



ネオポケ・インフォメーション

DIVE ALERT ---------------------------124
パーティーメール ------------------------125
ビーストバスター～闇の生体兵器～ -----------125
ネオ21 --------------------------------125

コンシューマ・インフォメーション&キャプチャー

紹介
KOUDELKA [PS] ----------------126～127
剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章 [PS] ---------128～129

攻略
メタルスラッグ
ファーストミッション [NP] -------------130～131

※ [DC] =ドリームキャスト／[PS] =プレイステーション／[NP] =ネオジオポケット

設定資料

NEWキャラクターテキスト　2　レオナ ------------132
KOF '99設定原画集 ---------------------------65

声優連載コラム

Hello,Goodbye／安井邦彦 ★ -----------------136
さかなのさんぽ／生駒治美 ★ -----------------137

コミック

KOFぽよよ～ん大作戦"幸せになれるまで"／芳紀ちると ---------88
リョウの朝ごはん／日向星花 ------------------139
月刊4コマFREAK／坂崎拓海 ----------------142
SNK宣伝課　中村はんの"今日もタルいわ"／イラスト・菊地翔壱 -----143

ソフト売上ランキング --------------------------79
ソフト人気ベスト10 ----------------------------80
初心者向け格ゲー講座　Grade1 ------------------82
バトル・ハイスコア ★ --------------------------84

クイズ×クイズ ★ -----------------------------86
Welcome To PaoPaoCafe first!
パオパオカフェ1号店へようこそ！ ★★★★★★★★★★★★★ ---------98
新作発売予定リスト -----------------------------112
パオパオカフェ2号店へようこそ！
パレットキャンバス ★ -----------------------114
天晴EXCELLENT ★ ---------------------------116
特選同人誌コーナー ---------------------------118
ストーリーアルバム／愛のてほどきR ★ ------------120

ねおちゅぴ通信 --------------------------------123
NEO・GEO TOPICS ------------------------------138
通信販売コーナー -------------------------------140
読者プレゼントコーナー ★ ----------------------142
次号予告 -------------------------------------144

★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●SNK vs CAPCOM 激突カードファイターズ
イラスト●森気楼（SNK）©SNK 1999 協力：CAPCOM
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

NEOGEO FREAK

KOF ザ・キング・オブ・

4 PART I 対人戦攻略

42 PART II 連続技紹介

SNK vs. CAPCOM 激突カードファイターズ

60 ゲーム攻略&紹介

120 武力ZONE

121 餓狼ZONE / サムスピZONE

122 月華ZONE / KOF ZONE



『KOF'99』攻略 Part Ⅰ は即、パワー全開！対人戦攻略!!

SNK	
業務用MVS	発売中／169,000円
家庭用ROM	9月23日発売予定／予価38,000円
家庭用CD	12月発売予定／価格未定
SS	—
PS	—
673M 格闘アクション	

THE KING OF FIGHTERS '99

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 PART Ⅰ

対人戦攻略

今回の『KOF'99』攻略は豪華2本立て！　まずは前半Part Ⅰでは、対戦マニアお待ちかねの対人戦攻略だ！　さらに、毎度おなじみ隠しキャラの情報もいよいよ公開！　なんと、今回の隠しキャラは…!?

てなわけで、さりげなく乱入の機会をうかがっている君も、じっと対戦相手を待ちかまえている貴方も、なにはさておきこれを読まなきゃはじまらないぜっ!!

隠しキャラクター　京＆庵

やはり、今回も隠しキャラクターが存在することが判明した。しかもそのキャラとは、なんと「草薙京」と「八神庵」の2人なのだ！　新ストーリーになって、もう出てこないかと思っていた人には朗報だね！

それでは早速、京＆庵の使い方を紹介するので、ファンは頭に叩きこんでゲーセンに直行すべし!!

また、次のページでは2人のプロフィールとストーリーも併せて紹介しているので、そちらも要チェックだ!!



ここで出現コマンドを入力すると…



顔が出ます。この状態になれば使用可能

●草薙京＆八神庵　使用条件

❶キャラクター選択時に、4人全員をルーレットによるチームエディットにて選出する。

❷4人のうちの3人が、以下のキャラクターの中から選出されることが条件。

草薙京出現に必要なキャラクター

- K'
- マキシマ
- 二階堂紅丸
- 矢吹真吾
- ウィップ
- 草薙京-1
- 草薙京-2

八神庵出現に必要なキャラクター

- レオナ
- 麻宮アテナ
- 包
- キム・カッファン
- ジョン・フーン
- 藤堂香澄
- 李香緋

❸条件を満たしたチームで、試合に勝利する（対人戦or対CPU戦どちらでも可）。勝利画面にて出現コマンドが表示される。

❹次以降のプレイ時に、キャラクター選択画面で出現コマンドを入力。

草薙京出現コマンド

「?」（ルーレット）にカーソルを合わせて、「スタート＋←→↑←↓→」

八神庵出現コマンド

「?」（ルーレット）にカーソルを合わせて、「スタート＋→←↑→↓←」

❺キャラクター選択画面中央の「日輪」マークと「月」マークの位置に、それぞれのキャラクターの顔が出現したら、使用可能。

※記事中のコマンドはすべて自キャラが右向き時のものです　※表組中のキャンセルの可／不可、およびスーパーキャンセル対応の有無は編集部調べです。

THE KING OF FIGHTERS '99™



草薙京 STORY

轟音が耳に響いた瞬間、辺りの景色は色を失い、やがて闇に溶け込んでいった。

闇の中で何か冷たい滴のようなものが全身を打つ感覚がしばらく続いた。

その感覚が不意になくなった時だ。全身はけだるかったが、瞼を開くことはできた。ようやく得た視界に映ったのは、目の前に迫る何者かの手の平だった。そして、再び全ては闇に飲み込まれていった。次は意識もろとも闇に連れて行かれた。

どれくらい眠っていたかわからない。未だに辺りは闇に包まれたままだ。

しかし、今の俺は確かに目覚めていた。

時折自分の中から何かが吸い上げられていく感触がする。気分が悪い。その合間に今の自分の状況とは何ら関係ない知り合いの姿がフラッシュバックする。次にやって来たのは声だった。誰だかわからない声で『君は草薙京か？』とか『君のデータをいただく』といった、よくわからないことを言ってくる。かと思えば『クリザリッド』やら『K'』といった、誰かが誰かを呼ぶ声が耳を通じて頭に響いては通り過ぎた。

だが、俺は何を聞かれても全てを無視した。自分から何かを答えることだけは絶対にしたくなかったからだ。

いつまでこうしているんだと思っていた矢先に変化は起こった。俺自身の『鼓動』が聞こえた。同時に体の中から懐かしい暖かみがよみがえってきた。血だ。血が通い始めている。鼓動は激しさを増し、耳をふさぎたくなるほどになっていった。その中で誰かが俺を呼ぶ声がした。鼓動の方が大きくてなかなか聞き取れない。鼓動は次に色々な音を取り込んで、何かが爆発するような音へと変化していた。呼び声はかすかだが確かに聞こえていた。誰かが呼んでいる。『京』と。

呼び声と同時に遠くにかすかだが、光が見えた。

俺はそいつが何かを確かめるために目を凝らそうとした。が、光は一瞬にして広がっていき、辺りの景色を映し出した。

辺りは一面火の海だった。煙が充満し、息が苦しい。警報も響いていた。目が見え、耳がはっきり聞こえるようになってから、烈しくなっていく鼓動が辺りで炎を吹き上げる爆発音だったということに気付いた。目の前に男が立ちふさがった。

「俺を呼んでいたのはてめえか！」

男は何も答えようとしない、と言うよりは完全におびえていた。男の襟首にマークが見えた。

『N・E・S・T・S？』

それが何を意味するものなのかを聞こうとした瞬間、爆風が俺とその男を襲った。

どれくらい意識を失っていただろう、いや、ほんの一瞬だった。煙がおさまったところで、俺は数ブロック先まで吹き飛ばされていたことに気付いた。

今度は爆風ではなく、そこらじゅうでガラスが割れる音がした。床には何か液体がこぼれ落ち、それが蒸発していたらしく、辺りはむせ返る暑さだった。なんとかここを出なければ、思ったちょうどその時、足下に何かが当たった。

「！」

死体だ。それも…自分の死体だ。

足下だけじゃない、部屋中に俺が、俺の死体が転がっていた。

このときに俺は全てを悟った。闇の中、何者かの問いかけの意味の全てを。

「…なめやがって…‼」

拳から炎が吹き出てきた。だが、一気に吹き出しはせず、煮えきらない炎がくすぶり続けた。

「やつら力まで…！」

もうどうでもよかった。とにかくありったけの力でその部屋に炎を浴びせた。

轟々と燃えるその炎の奥から、俺を呼んでいたあの声が今度ははっきりと聞こえた。

「京ォォォォォォォォォォォォ…‼」

考えるまでもない、ヤツの声だった。

俺はその場をあとにした。さらに烈しい爆発音が俺を煽った。

「NESTS…高くつくぜ…‼」

拳の炎は、俺に何かすがるかのようにくすぶり続けていた。

草薙 京 Profile
声優：野中 政宏
格闘スタイル：草薙流古武術＋我流拳法
誕生日：１２月１２日
年齢：２０歳
出身地：日本
血液型：Ｂ（ＲＨ－）
身長：１８１cm
体重：７５kg
趣味：詩を書くこと
好きな食べ物：焼き魚
得意スポーツ：アイスホッケー
大切なもの：単車・彼女（ユキ）
嫌いなもの：努力



八神庵 STORY

粘りのある液体にまみれて何かが引きずられている音がする。跡をたどると、通路には真っ赤な、ゆがんだラインが遥か先まで続いている。

「止まれ！」

ラインをたどってきた男達が銃を構える。

男が振り返る。

「俺に言ったのか…？」

男の言葉に返事はなかった。

「いいだろう、だが質問に答えろ。ヤツはどこだ？」

答えはない。かわりに銃の数が増えていく。

「フッ…」

意に介さずに歩き始めようとする男。銃の射撃動作に入る男達。

「‼」

一瞬の出来事だった。引き金を引こうとした男達の前に重く生臭い塊が放り投げられた。塊は自分たちの仲間だった。

次は風が吹いた。何か重くとがったものをはらんだ風が、ある者には顔に、ある者には腹をかすめるように薙いで行った。

瞬間、風になでられた者は、それぞれに己の人生の中でも高く、無惨な悲鳴を上げていた。

警報が響く。男は歩みを止めようとはしない。目の前に現れる男達の盾を軽くあしらっていく。そのあとには生臭い血の塊だけが積まれていった。

後ろで何かが爆発した。

一面の火の海。

男は憶することなく、前へ前へと進む。目の前に立ちふさがる炎も、己の拳から出す蒼い炎でなぎ払っていく。

なぎ払った炎の中に人影が浮かんだ。男の顔に笑みが浮かぶ。

「ここにいたか…試させてもらうぞ‼」

背を向けたかのように見えた瞬間、

「いくぞ！　ごぉおぅうぅうぁぁあああ‼」

男がその影との距離を見る見るうちに縮めていく。炎をまとった拳はその影の頭部に叩きつけられた。骨の砕ける音がする。

『違う！』

違和感を抱きながらも手を首へと移し突き上げる。頂点で吹き出す炎。先ほどまで人影だったものは、燃える塊となった。

「違う！　どこだ…ヤツは⁉」

先へ進もうとした男の前に扉が立ちはだかった。塊を投げ捨て、その扉を蹴破る。

「チィッ！」

顔、姿、全て同じ男達が並んでいた。その姿に見覚えもあった。

「どういうことだ、京…！」

背後から声が聞こえる。

「た、たしかです。あの男です…！　や・や・やがあぁっ！」

喉笛に深く食い込む指。嫌な音を立てていく。

「お前は知っているのか？　どこだ？　ヤツはどこだ！」

「し・し・し・しぃっら！」

答えを言い終えるまでに男は息絶えた。

息絶えた男の装備品から手榴弾をもぎ取り、整列する『京』に投げ捨てる。烈しい爆発音が響き、『京』たちは黒い塊へと変化していった。

「ここも同じか…。どこだ⁉　どこにいるんだ‼」

塊に向けて炎が投げつけられる。煽られて炎の勢いが増し、部屋に爆発音が響く。

「京ォォォォォォォォォォォォオオオオ‼」

爆音がかすむ程の絶叫が響く。理性を飛ばしてしまったあのときの叫声とは違う。腹の底から湧き上がる『八神庵』という男の絶叫だった。

八神 庵 Profile
声優：安井 邦彦
格闘スタイル：八神流古武術＋本能
誕生日：３月２５日
年齢：２０歳
出身地：日本
血液型：Ｏ
身長：１８２cm
体重：７６kg
趣味：バンド
好きな食べ物：肉
得意スポーツ：全部
大切なもの：新しい彼女
嫌いなもの：暴力

システム解析

解析／DSP－たろりん

「キャンセル超必殺技で多段ヒット」再び

'96で可能だった、「キャンセルで超必殺技コマンドを入力することにより、通常技が多段ヒットする現象」が、再び帰ってきたぞ。ただし今回は、今のところ特殊技でしか確認されていない。

具体的な方法だが、ゲージが1つもストックされていない状態（＝超必殺技が出せない状態）で、特殊技にキャンセルをかけるつもりで超必殺技を入力するというもの。ただし、ただ入力すればよいわけではなく、「攻撃判定がついているモーション（グラフィック）が2種類以上ある技」が、「次のモーションに変わる瞬間」に、超必殺技のコマンドが完成しなければならない。'96の時よりも制約が多いのだ。そのうえ、今回はゲージがたまりやすいので、活用できる場面は少ないかも。

今のところ、多段化が確認されている技は表1の通り。タクマ、拳崇、香緋は、通常技キャンセルで各特殊技を出した時のみ可能（当然か）。



ゴスゴスっと2HIT。カウンターモード終了後に狙ってみる？



テリーのライジングアッパー。遅めキャンセルでゲイザーを入力すると…

ガード不能現象あれこれ

しっかりガードをしているつもりなのに、なぜか相手の攻撃をガードできなかった、という経験はないだろうか。それはレバーの入力ミスばかりが原因ではない。特定の条件により、相手の攻撃をガードできなくなる場合があるのだ。ここでは、その条件について詳しく解説しよう。

●低打点ジャンプ攻撃

このゲームには、足もとを狙った攻撃は立ちガードできない（下段になる）、という決まりごとがある（ユリの雷煌拳などが代表例）。

そのため、攻撃判定の位置が極端に下を向いているジャンプ攻撃を、相手の足もとに当てると…。ジャンプ攻撃なのでもちろん中段判定（しゃがみガード不可）なのだが、足もとを攻撃しているので下段としての性質も発生する。つまり、立ちorしゃがみのどちらでもガードできないということになるのだ。



代表的なのはウィップだが、チョイもこんな感じでガード不能になる

この現象が狙えるのは、ウィップの斜めジャンプ強パンチと、チョイの斜めジャンプ強パンチ（3段目）。ウィップは実戦的だが、チョイはかなり難しい。ちなみに、ジョンの流滝蹴も打点を低くすることで下段になるが、この技はしゃがみガードできるので、あまり意味がない…。

●裏まわりジャンプ攻撃の怪

これは、厳密にはガード不能ではないが、非常にガードが困難なため、ここで触れておくことにした。

裏まわりジャンプ攻撃は逆ガード、というのは常識。しかし、このゲームでは、キャラの向きの変化により、ガード方向が分かりにくくなることがあるのだ。

キャラの向きがおかしくなるのは、地上側のキャラがガードポーズを取る前に、相手キャラとの位置（左右）が入れ替わった時。すると、地上側のキャラは振り向いてしまうわけだが、その時表ガード方向にレバーを入れていると、振り向いた側（つまり後ろ）に歩き始める。そうなると、相手キャラとの位置関係が非常にわかりにくくなってしまうのだ。場合によっては、地上側のキャラが後ろを向いているにもかかわらず、ジャンプ攻撃が正面から当たる、という奇怪なことも起こる。



明らかに正面から当たっているのに、キャラは後ろを向いてる…どっちガード？

この現象を回避するには、裏まわりになりそうな位置から跳びこまれたら、とりあえず前かわしなどで逃げてしまうとよい。

後ろ向きにダウンさせたあとの起きあがりも、似たような状況になることがある（一部のキャラのD投げ後や、背後から連続技を決めたあとなど）。画面端だとさらに眩惑性アップ（跳びこみ側のキャラが2P側だと、相手キャラと画面端の間に入りこめるので、成功率が高くなる）。



画面端のD投げ→裏まわりジャンプ攻撃は、2P側の特権といえる

●ストライカー

ストライカーの攻撃に対するガードポーズを解除させることにより、ストライカー動作がガード不能になる。やり方は以下の2種類。

①ガードポーズが解ける技を使う

飛び道具ガード不能現象と同じ原理。サイキックテレポートやリアルカウンター、移動投げなどを出すと、相手のガードポーズが解けてしまい、ストライカーがガード不能になる。

K'のブラックアウトは、出がかりに「相手がガードポーズを取れる時間」があるため、狙いにくい。また、クラークのランニングスリーは、なぜかストライカーに対するガードポーズに限り、解除することができない。

②戦闘中キャラが攻撃を食らう

前号でも紹介したように、ストライカーによる攻撃が当たる前に、戦闘中のキャラが攻撃を受けると、相手はストライカーの攻撃（飛び道具は除く）に対してガードポーズを取ることができなくなる。すなわちガード不能になってしまう。



飛び道具と同じくガード不能に。テレポートや百烈びんた、屑風などが代表例

表1 キャンセル超技コマンドで多段ヒット

テリー	ライジングアッパー
タクマ	瓦割り
拳崇	虎撲手
チョイ	骸突き
香緋	双掌打 弓歩・後旋腿

THE KING OF FIGHTERS '99™


火事場の馬鹿力（ウソ）で、真吾がガード不能に。これが師弟愛なのか？


真吾を召喚した直後に京が殴られると、真吾の怒りが大爆発！

ただし、ストライカーがヒットする前に、戦闘中のキャラが技を出してしまうと、その技に対してガードポーズを取ってしまうので注意。

具体的な狙い方としては、相手のジャンプ攻撃に合わせてストライカーを発動し、わざとジャンプ攻撃を食らってストライカーをガード不能にする…という、「肉を切らせて骨を断つ」戦法がある。

かわし動作活用法

今回のかわし移動が、前作までの前転＆後転と大きく違うところは、「投げられ判定がなくなる」ということ（時間は短いが）。相手の攻撃を一切受けなくなるわけだから、大変強力な防御手段といえよう。しかも、前かわしからはかわし攻撃が、後ろかわしからは着地をキャンセルして必殺技が出せるのだから、リスクも小さい。

前かわしは、投げに対する無敵時間は短いが、打撃に対してはかなり長い無敵時間を持っている。相手の攻撃を確実に回避したい時に使おう。

かわし攻撃の使い道は、相手の攻撃を回避してからの反撃だけではない。前かわしのスキを狙って攻撃しようとする相手に対して出すのも有効なのだ。前かわし終了時のスキは比較的短いので、スキに攻撃を当てるには、タイミングを合わせて攻撃を重ねなければならない。ところが、前かわしから早めにかわし攻撃を出した場合は、それとは違ったタイミングで技を重ねないとつぶせない。つまり、かわし攻撃を出す、出さない、の2通りを使い分けることで、スキに攻撃を受けるリスクを軽減できるのだ。


攻防の要となりうる前かわし。スキが小さいキャラはさらに利用価値大

前かわしに対処する側としては、打撃ではなく投げ技を使うとよい。投げられ判定が消えるのは動作開始直後だけなので、相手の前かわしを確認してから投げを決める分には問題ない。通常投げだと投げはずしされる可能性があるが、無抵抗で接近を許すよりははるかにマシだろう。

垂直ジャンプも、前かわしへの対処法となりうる。攻撃判定の持続時間が長い技を出しておけば、相手がかわし攻撃を出すか否かにかかわらず、硬直に攻撃が当たる可能性が高い（相手のかわし攻撃の性能にも左右される。攻撃位置が高いかわし攻撃に対してはきにくい）。


前かわしを先読みして垂直ジャンプしておくのは、有効な対応策だ

一方、後ろかわしは、ある程度近めの間合いから出せば、動作終了時に相手と密着することができる（着地キャンセル必殺技を出した場合はその限りではないが）ので、どちらかというと攻撃的に使うことになる。

おすすめのシチュエーションは、相手の起きあがりや、空中の相手に技を当てたあとの着地を攻める時。わざと密着しておいて、相手の投げや無敵必殺技を誘い、それを後ろかわしで回避するというわけ。うまくいけば、相手が技を空振りしているスキに接近して攻撃を決められる。


密着から攻めると見せかけて後ろかわし。投げすらも食らわないのが強い

近めの間合いから後ろかわし→投げ、という奇襲も強力。前に戻ってくる動作が早いので見切られにくいし、宙に浮いているので攻撃位置の低い技（しゃがみ弱キックなど）が当たらないのもメリット。着地キャンセル必殺技とまぜて使えば、そうそう対応されないはず（まともな対処法は投げ返しぐらい）。

ガードキャンセル系では、画面端に追いこまれた時のガードキャンセル後転が効果大。前作までと違い、動作中は投げられ判定もなくなっているため、100％相手の攻めから脱出できる。このあとは投げを狙うのが基本となる（相手が地上にいる限り、ほぼ確実に決まる）。


画面端のGC後転は（当然ながら）間合いが離れないので反撃の糸口になる

ダウン攻撃

一部の技は、ダウン状態の相手にも当たるように設定されている。当たる技は表2の通り（セントーンプレスなど、特殊な状況でのみ決まる技は省略してある）。


実は追い打ちマシーンだったSリョウ！　確定する場面は少ないけどね


追い打ち直後、事件発生！コマンド投げ確定でオーライッ！

これらの技を当て、なおかつ相手がバウンドしない場合、ダウン中にもかかわらず、なぜか投げを決めることができる。硬直の関係上、実際に投げを決められるのは空中虎煌拳後のみだけどね。これを利用すると、ラルフで「馬乗りバルカンパンチ→空中虎煌拳→スーパーアルゼンチンバックブリーカー」という、すさまじい連続技が成立する。

表2　ダウン攻撃になる技

リョウ	空中虎煌拳（ストライカー）
タクマ	桂馬打ち
チャン	鉄球大撲殺
京1	砌穿ち　　闇払い
京	外式・砌穿ち

勝ちポーズセレクト

各ラウンドで勝利したあと、ABCどれかのボタンを押しっぱなしにしておくと、それぞれのボタンに対応した勝ちポーズを選ぶことができる。新しい勝ちポーズが追加されているキャラもいるので、チェックしてみよう。


なにげに選べる勝ちポーズ。ちなみにタクマのコレは編集部内人気ナンバー1



草薙（くさなぎ） 京（きょう）

攻略／修羅騎士 鷹

連続技や裏まわり連係は相変わらず強力なんだぜ!!

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち弱キック。リーチがそこそこ長く、牽制として使っていくことができるぞ。

遠距離立ち強キック。出は若干遅くなるが、この技も牽制に使える。足もとの食らい判定がなくなるので、しゃがみ強キックを多用する相手に使おう。

近距離立ち強パンチ。発生は相変わらずメチャメチャ早いので、連続技のつなぎや反撃に使っていくといいのだ。

しゃがみ弱キック。出が早く連打がきくので、接近戦での牽制に使える。また、密着からこの技をヒットさせたあとは、しゃがみ弱パンチなどの小技だけでなく、近距離立ち強パンチもつながるぞ。

外式・奈落落とし。裏まわりを狙うことができ、ヒット時はのけぞりポーズが長いので、連続技につなぎやすいのも相変わらず。今回も頼りになる技の一つだ。

外式・轟斧 陽。単発だと出の遅い中段攻撃。キャンセルで出すと以前のものと同じグラフィック（2段技）になり、2段目にキャンセルがきくようになっている。一応、裏まわり攻撃→近距離立ち強パンチキャンセルで連続技にすることができるのだが、ヒットする技が毒咬み→罪詠みってのがね～（笑）。

八拾八式。相変わらず発生が早く、小技から連続技に組みこんでいける。しかし、スキは大きいので、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチキャンセルでヒットさせても、紅丸の弱雷光拳には反撃されてしまう。注意だ!!

かわし攻撃。見た目よりリーチがあるが、ガードされると反撃を受けやすく、ヒットさせても不利。性能は悪い。

必殺技

百式・鬼焼き。出がかりに無敵時間がついている技。弱は攻撃判定発生と同時に無敵が切れるので、対空には不向き（相打ち）。しかし、ヒットすれば確実にダウンを奪うことができるので、地上戦でなら使えないこともない。強は上半身の無敵時間が攻撃判定発生後まであるので、対空技としては抜群の性能を誇る。



打撃防御技から無敵技へ変化しちったけど、強の対空性能はよいぞ!!

四百弐拾七式・轢鉄。パンチを2発くり出す新技。弱、強ともにガードされると反撃を受けてしまうので、確定状況以外で出すのは控えたい。

弱は発生が早いので、小技キャンセルで出せば連続技に組みこむことができる。また、スーパーキャンセルに対応しているので、1段目キャンセル百八拾弐式で大ダメージを狙っていける。

それと、1段目が出る前の肘の部分に打撃防御判定がついているのだ。そんだけ。



ぽっぽ～！　弱轢鉄は小技からの連続技に使っていきませう

R.E.D KicK。本家にあたるこの技も弱体化されていて、弱はしゃがんでいる相手に対して空振りしてしまう（反撃確定）。よって、『気軽に奇襲』といった使い方ができなくなった。

強は発生が遅いものの、しゃがんでいる相手にも当てることができるので、使えないことはないのだ。

七拾五式・改。おもに使うのは強。ヒット後は、弱R.E.D KicKや百八拾弐式で追い打ちが可能だ。ちなみに、強攻撃（密着）からしか連続技にできないので気をつけようね。



七拾五式・改。なにげに2段目のグラフィックが変更された…

百拾四式・荒咬み。今回も牽制に使うことができるが、スキが大きいので先端を当てるようにしていきたい。また、京-2のものと比べると、突進力はやや低いものの、出が若干早く、スキも多少だが小さめになっている。

百弐拾八式・九傷。密着での近距離立ち強パンチ→キャンセル荒咬みから連続ヒットを狙うことができる。しかし、スキは大きいので、ガードされてしまった時は次の派生技のことを考えておきたい。

百弐拾七式・八錆は中段攻撃。荒咬み→八錆で出した場合の発生は遅いが、ヒット時は砌穿ちまで確定。また、この時の八錆も京-2のものより若干スキは小さい。

百弐拾五式・七瀬。京-2のものよりリーチが短くヒットしにくいが、食らい判定が残るので、画面端でヒットさせた場合ならさらに追撃することができるぞ。

百拾五式・毒咬み。強攻撃からの連続技や遠距離からの奇襲に最適。派生技の罪詠み→罰詠みは、近い位置で毒咬みがヒットしないと空振りしてしまうので注意しよう。

九百拾弐式・鵺摘みは当て身技。弱は虎伏せへ移行する時間が早く、強はやや遅い。起きあがりに出して取ることのできる技は、地を這う足払いやスライディングのみ。地上戦では弱鬼焼きと併用して使うといいだろう。

超必殺技

裏百八式・大蛇薙。弱、強、MAX版どれも発生が遅いので、カウンターモードやストライカーがらみでないと連続技にすることができない。待機中は弱が下段、強が上段無敵になっている。近い位置でガードされてしまうと反撃されるので注意しよう。MAX版は多段技になり、出がかりのみ全身無敵になる。また、ガードされてもこちらが有利。

百八拾弐式。弱は発生がそこそこ早いので、強攻撃から連続技にすることができる。強は発生が少し遅いのだが、攻撃判定発生後まで無敵なので割りこみに使っていけるぞ。



強百八拾弐式は無敵時間が長いので、対空や割りこみに使っていけるんじゃい!!

威力の方は、弱と強で差はあまりない。MAX版は強攻撃から連続技にすることができ、無敵時間が攻撃判定発生後まであるので割りこみにも使っていけるのだ。

また、この技の特徴として、ためてから出すと威力が上昇し、最大までためるとガード不能になるのだ。

ストライカー動作

出てきたあと、MAX版大蛇薙をくり出す（もちろん威力は抑えられている）。ヒット後は追撃可能なのだが、技の途中で本体の攻撃をヒットさせれば相手はふきとばないので、そのまま地上連続技を決めていくことができるのだ。

対人戦攻略

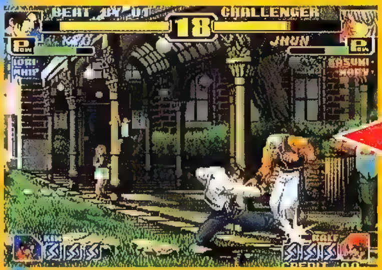


相変わらず牽制として使っていける荒咬み。先端を当てるように

普段は遠距離立ち弱キックや荒咬み、遠距離立ち強キックを使って牽制していき、各種ジャンプやダッシュを使って攻めこんだり、弱or強R．E．D KicKで奇襲していくといいだろう。荒咬みやR．E．D KicKは、しゃがみ強キックやふっとばし攻撃に空振りキャンセルをかけるなど、変化をつけて出していこう。牽制技をいやがって相手が跳びこんでくるようなら、強鬼焼きやしゃがみ強パンチを使って迎撃していきたいところ。しゃがみ強パンチで落とす場合は、そこからキャンセル荒咬み↓八錆などを出してみるのも面白い選択肢といえるだろう。

各種ジャンプからは、地上技へつなぎやすい強パンチと、通常技対空をつぶすことができる弱キックをメインにしていくといいだろう（ヒット時は連続技を狙う）。もちろん、技を何も出さずに着地して、下段開始の連続技を狙ったり、投げ（D）てしまうのも有効なので覚えておこう。

下段を奇襲する時だけど、空中ふっとばし攻撃を遅めに（相手に当てないように）出していくとさらに効果的なのだ。また、相手のガードの仕方にもよるが、ジャンプ攻撃をガードさせて、すぐに通常ジャンプで跳びこめば裏まわりを狙うこともできる。





下段の屈弱キックから連続技を狙ったり、投げてしまえ！

空ジャンプ（技を何も出さない）からは…

ちなみに、裏まわりに使っていく技は、奈落落としがメインなのだが、女性キャラなどの小さめのキャラに対しては空振りしてしまうので、強パンチや弱キックを使っていくことも忘れないようにしたい。

接近戦に持ちこんだあとは、近距離立ち強パンチ↓キャンセル各種必殺技や、しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチからの連係を組んでいこう。

近距離立ち強パンチから出す必殺技は、荒咬み、毒咬み、強七拾五式・改など。荒咬みがガードされていた時は、ディレイ（タイミングを遅らせること）をかけて九傷を出すと、へたな割りこみをしてくる相手にヒットさせることができるのだ。しかし、九傷がガードされてしまうと、やはり反撃を受ける状況にあるので、さらにディレイをかけて八錆（ガードされても反撃を受けにくい。位置によっては空振りしてしまうけど）や七瀬（リーチが長いがガードされると反撃確定）まで出すことも考えておくべき。

毒咬みを出す場合だけど、ヒットしていればいいのだが、ガードされると出の早い技で反撃されてしまう恐れがある（コマンド投げを持つキャラには反撃されるので使っちゃ駄目よ）。ガードされた時の選択肢としては、ガード（投げに注意）、後ろかわし↓キャンセル荒咬みor毒咬み、前かわしなどをやってみよう。バクチになってしまうけど、強百八拾弐式を出してみるのもアリだ。

強七拾五式・改がヒットしたら、キッチリ追撃したい。安定なのは弱R．E．D KicKだが、大ジャンプ強キック（昇り）で追撃し、すぐに大ジャンプで跳びこむと裏まわりを狙うこともできるのだ。

次の、しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチからは、ヒット時はヒット確認を取ってキャンセル弱轢鉄や、八拾八式につないでいくといいだろう。ガードされている時は、①ダッシュで間合いをつめて再びしゃがみ弱キック、②キャンセル轟斧、③通常ジャンプからの奈落落としor強パンチor弱キック。④小ジャンプから弱キック。⑤後ろかわし↓着地キャンセル突進技…などの連係を組んでいこう。



中間距離では後ろかわし。ここからキャンセル突進技を出すのも面白えぞい！

②は割りこもうとした相手にヒットすることがある。最初のうちはこの連係を使うといいかも。

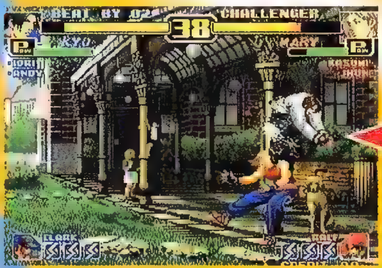
③は裏まわりを狙うことができるのだ。

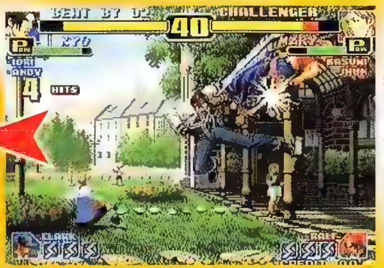
④は判定の強い技で跳びこむっていうだけです…③と併用するといいのだ。もちろんここからも、ジャンプ攻撃を出さないで攻めてみるのも有効。

③、④の選択肢も「ジャンプ＝かわし移動で回避」の相手には意味がなくなってしまうの。そういった相手には、思い切って垂直ジャンプをしてみよう。相手がだまされてかわし移動をしていた場合は、背後から投げや、タイミングによっては連続技を決めることができる。かわし攻撃を出されたとしても、絶妙なタイミング以外ではジャンプ弱キックでつぶすことができるのだ。もちろんヒット時はそのまま連続技へ持っていくことができるよ。

⑤からは、強R．E．D KicKキックや毒咬みで奇襲してみるといいだろう。

ダウン回避不能の技（おもにR．E．D KicK、D投げ）を決めたあとは裏まわりを狙う絶好のチャンス。R．E．D KicK後は、間合いを調整して（ヒットした位置によるので）通常ジャンプから、D投げ後は、少しダッシュをして大ジャンプからそれぞれ狙うことができるのだ。また、2P側でプレイしている場合は、自分が画面端の時にD投げを決め、そのあと相手方向へ向かって跳びこんでみると、画面端と相手の間に入りこむことができるので、簡単に裏まわりを狙うことができるのだ。1P側の場合でも、正面に落ちるものの相手のガードは逆だったりすることがあるんだけどね。





しゃーしゃーと裏まわり。決まれば連続技を叩きこもう!!

ダウン回避不能のR．E．D KicKやD投げを決めたあとは…

最後に、カウンターモード中の攻めについて。

カウンターモード発動後は、弱轢鉄（1段目）↓キャンセル百八拾弐式を、空ジャンプからのしゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチやかわし攻撃から狙っていきたい。轢鉄がガードされてしまった時は、遅めキャンセルで強百八拾弐式を出すなどして、少しでもあがきましょう（笑）。

カウンターモード時では、かわし攻撃からも連続技を狙いたいのね



連続技

●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱四百弐拾七式・轢鉄

下段からの貴重な連続技。カウンターモード中なら、弱轢鉄（1段目）→キャンセル百八拾弐式ってのも可能なので覚えておこう。

類似品には、①しゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル毒咬み＋α、②近距離立ち弱キック→しゃがみ弱パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル毒咬み、などがある。

●ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチ→各種必殺技

基本的な連続技。決めることのできる必殺技は、毒咬み＋α、弱轢鉄、強七拾五式・改、弱百八拾弐式など。もちろん、途中にしゃがみ弱キックをはさんでから近距離立ち強パンチへつないでいってもいいのだが、強七拾五式・改へつなぐことができなくなるので注意しよう。

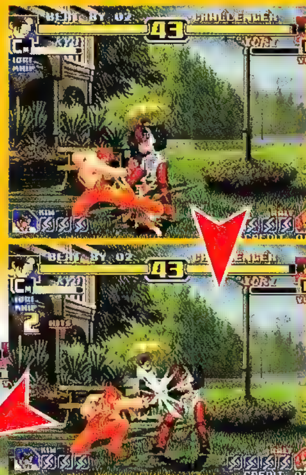
ちなみに、弱百八拾弐式へつなぐ時の入力方法は、しゃがみBで出したBボタンを押しっぱなしにしつつ➘➡＋Cとつなぎ、押しっぱなしにしていたBボタンとCボタンを離してから、残りの⬇➘➡＋Aと入力する方法がある。もちろん気合いで入力できる人には関係ないけどね…。

画面端では、ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチのあとに…①キャンセル荒咬み→九傷→七瀬→近距離立ち強パンチ、②キャンセル強七拾五式・改→荒咬み→九傷→七瀬→近距離立ち強パンチ、③キャンセル強七拾五式・改→荒咬み→八錆→砌穿ち、④キャンセル強七拾五式・改→弱七拾五式・改→強鬼焼き or 弱R．E．D　KicK、などを決めることができるので覚えておこう。

●強四百弐拾七式・轢鉄（2段目）→キャンセル裏百八式・大蛇薙

カウンターモード時限定の連続技…しかし、強轢鉄を決める機会はないと思っていいでしょう。

多用するしゃがみ弱キックから…



しゃがみ弱パンチへつないで…

キャンセル弱ごちん（轢鉄）。カウンターモード時なら…



弱轢鉄（1段目）にキャンセルをかけて百八拾弐式につないでいこう!!



大蛇薙が連続技に。つーか、強轢鉄を食らってくれる人募集中（笑）



カウンターモード中の強轢鉄（2段目）からは…

イケてるぜストライカー

個人的にオススメなストライカーはキムで、本体（京）が攻撃を食らいつつ対空にするといった出し方をする。

『対空なんて鬼焼きでいいじゃん!!』って思うかもしれないけど、キムの攻撃がヒットしたあとはダウン回避不能のR．E．D　KicKや、威力が大きいが普段決めることのできない大蛇薙まで決めることができるのが魅力。もちろんR．E．D　KicKヒット後は裏まわりを狙いにいきたい。しかし、こちらの体力に余裕がある時しか狙っていくことができないけどね。

本体が攻撃を食らわなければいけない理由だけど、これは相手の攻撃を食らうことによりストライカーの攻撃がガード不能になるからなのだ。

真吾（対空）やクラーク（対地）もストライカーとして相性がいい。真吾の攻撃がヒットしたあとは、カウンターモード発動→ジャンプ攻撃からの連続技を決めることができるし、クラークの攻撃（投げたあと）からは、七拾五式・改などでも追撃可能だ。



社長ヒット後は、R．E．D　KicKや大蛇薙で追撃しれ!

技コマンド表

●投げ技

技名	コマンド
釟鉄（はつがね）	➡or⬅＋C
一刹背負い投げ（いっせつせおいなげ）	➡or⬅＋D

●特殊技

技名	コマンド
外式・轟斧　陽（げしき・ごうふ　よう）	➡＋B
八拾八式（はちじゅうはちしき）	➘＋D
外式・奈落落とし（げしき・ならくおとし）	ジャンプ中 ⬇＋C

●必殺技

技名	コマンド
百式・鬼焼き（ひゃくしき・おにやき） ★（強：○/×）	➡⬇➘＋AorC
四百弐拾七式・轢鉄（よんひゃくにじゅうななしき・ひきがね） ★（○/○）	➡➘⬇↙⬅＋BorD
R. E. D KicK	⬅⬇↙＋BorD
七拾五式・改（ななじゅうごしき・かい）	⬇➘➡＋B・BorD・D
百拾四式・荒咬み（ひゃくじゅうよんしき・あらがみ）	⬇➘➡＋A
百弐拾八式・九傷（ひゃくにじゅうはちしき・このきず）	荒咬み中　⬇➘➡＋AorC
百弐拾七式・八錆（ひゃくにじゅうななしき・やのさび）	荒咬みor九傷中　➡➘⬇↙⬅＋AorC
外式・砌穿ち（げしき・みぎりうがち）	荒咬み→八錆中　AorC
百弐拾五式・七瀬（ひゃくにじゅうごしき・ななせ） ★	九傷or八錆中　BorD
百拾五式・毒咬み（ひゃくじゅうごしき・どくが）	⬇➘➡＋C
四百壱式・罪詠み（よんひゃくいちしき・つみよみ）	毒咬み中　➡➘⬇↙⬅＋AorC
四百弐式・罰詠み（よんひゃくにしき・ばつよみ）	罪詠み中　➡＋AorC
九百拾式・鵺摘み（きゅうひゃくじゅうしき・ぬえつみ） ★／龍射り・虎伏せ（りゅういり・とらふせ）	⬇↙⬅＋AorC

●超必殺技

技名	コマンド
裏百八式・大蛇薙（うらひゃくはちしき・おろちなぎ）	⬇↙⬅↙⬇➘➡＋AorC
百八拾弐式（ひゃくはちじゅうにしき）	⬇➘➡⬇➘➡＋AorC

◎ストライカー動作

技名	動作
裏百八式・大蛇薙（うらひゃくはちしき・おろちなぎ）	画面端から出現→大蛇薙で攻撃

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
➡＋B（キャンセル時）	×（×／○）			
➡＋C	×			
➘＋D	×			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内において、技名の後ろに「★」印がついている技はスーパーキャンセルに対応しています。★印に続き（　）内に「強」あるいは「弱」と記されている技は、そのいずれかのみが対応しています。また「○／×」などの表記は対応する段数を示しています。



八神 庵

や が み　い お り

攻略／蒼炎闘士ゆーち

ちょっと枯れ気味の庵…でも、屑風連係はトゲつきデス！

技解析

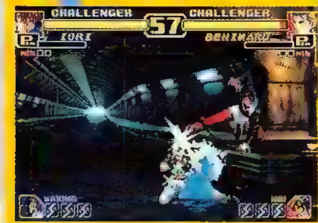
通常技&特殊技

中間～遠距離時の連係に使用する「遠距離立ち強パンチ」と近距離戦の主軸「しゃがみ弱パンチ」がキャンセル不可になってしまった。残念無念。

外式・夢弾。リーチがあり、2段技なので、連係、連続技の中継などその用途は広い。

外式・轟斧 陰"死神"。2段目が中段技だが、出が遅いので、通常技から連続ヒットはしない。今年は屑風の連係（対人戦参照）で活躍。

外式・百合折り。前作同様、裏まわりを狙えるので使用頻度は高い。若干、判定が下方向に強くなった感があるが、相変わらず座高の低いキャラには空振りしてしまう。相手を跳び越えてから出す際には、入力が➡＋Bになるので注意！



天から降りそそぐ死の鎌…。みなさん、一応しゃがみガード可ですよ…

必殺技

百式・鬼焼き（スーパーキャンセル可）。最も弱体化した必殺技。弱強とも、ガードされたらダッシュからの連続技で反撃を受けてしまう。それなりの覚悟を持って出していくべし！　弱は横方向、強は上方向に攻撃判定が強いのだが、無敵時間は同じ（ないに等しいくらい短い）なので、比較的スキが小さく、ヒット時に確実にダウンを奪える「弱」を地上戦&対空（早出し）に使っていこう。ジャンプ攻撃と相打ち（カウンター）になった時は、ジャンプ攻撃などで追撃してやろう！

参百拾壱式・爪櫛。単発だとスキだらけだが、ヒットorガードさせればキャンセルで葵花に移行できるぞ。移動距離（弱は短く、強は長い）に違いはあるが、どちらも構えから上昇するまでに無敵時間（全身）があるので、相手のジャンプ攻撃や飛び道具をかわしつつヒットさせることが可能。ジャンプ中の庵本体は無防備だが、掻き切る手先の攻撃判定は強いので（足払い系の技＝攻撃位置の低い技をつぶせる）、先端が当たるように出していこうぜ。カッ！



いかれた炎は最後まで燃えつきない！　つかんだものは葵花できれいに散る



先端をガードさせれば反撃を受けにくい。弱と強での射程距離を把握すべし！

百八式・闇払い（スーパーキャンセル可）。カウンターモード時はお世話になるが、スキが大きくなり（強の方が若干小さい）、キャンセルで出してもかわし攻撃などで反撃を受けてしまう。通常、ふっとばし攻撃orしゃがみ強パンチを空振りキャンセルして牽制技として撃っていきたいが、跳びこむ準備（雰囲気）をしている相手には容易に撃てないので、遠距離時（端と端）の闇払い→鬼焼きという戦法と併用していこう。本作でも、遠めから弱闇払いを撃ち（ガードされる前に）、屑風を空振りすれば闇払いをガード不能技にできる。死ね！

百弐拾七式・葵花。3段目は中段&ダウン回避不能技。前進しつつ攻撃するので、連続技、牽制、奇襲と用途は広い。反面、近距離でガードされてしまうと反撃を受けやすい。間合いや状況によってディレイを使い、その時々でタイミングを変えていくのが効果的。1段目の終わり際をガードさせれば間合いが離れる（弱、強ともに）ので、先端目安の遠距離立ち強キックに併用して奇襲&牽制に使おう。前作同様、強の1段目は姿勢の低い時間が長いため、高い位置の飛び道具（アテナ、タクマなど）を出だしモーションで抜けることもできるぞ。

弐百拾弐式・琴月 陰（ダウン回避不能技）。移動中は下段無敵なので、攻撃位置の低い技（しゃがみ弱キックなど）を空振りさせつつヒットさせることが可能。近距離攻撃や特殊技から連続技に組みこめるが、ガードされると反撃が確定なため多用は禁物。移動距離の短い弱を、葵花でダウンを奪ったあとや闇払い（遠距離から牽制）を撃ったあとに、移動手段十ゲージためとして連係に活用しよう。

屑風。相手のガードをくずせるコマンド投げ。前作同様、相手の起きあがりや百合折りから狙っていくのが基本だが、今回は空振りキャンセル轟斧からの連係（対人戦参照）も狙ってみよう！　また、出だしに若干無敵時間があるので、高いジャンプで跳びこんできた相手に対し対空…ってな感じの使い方も…（笑）。

超必殺技

禁千弐百拾壱式・八稚女。問題なく連続技に組みこめるが、通常版は無敵時間が短いため、リバーサルには不向き。一方、MAX版は無敵時間の長さ、出の早さ（2P側はさらに早い）ともに申し分ないので、対空、ガード後の反撃など相変わらず頼れるぞ、こいつ♡　だが、カウンターモード中は極端に出が遅くなるので使い道が…（死）。

裏参百拾壱式・析爪櫛。爪櫛～鬼焼きと変化する新超必殺技。無敵時間のセンスはないが、始動の爪櫛（中段技）は攻撃位置の低い技を回避できる。また、攻撃判定が強いので、空中の相手にヒットさせることも可能だ。連係に使用したいところだが、スキは大きいので、連続技（カウンターモード中など）に組みこむのが賢明!?　通常版の「弱」は軌道が低く、発生も早い（爪櫛より早い）。強は移動距離が長いため、地上の位置関係が画面端と端でないと空振りしてしまう。注意！





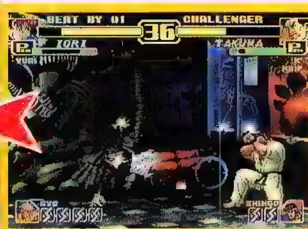
炎に縛られ、空高く舞いあがる貴方…。闇払いからS．Cして、さよなら

析爪櫛は相手をわしづかみにし、すべての憎しみを大地に叩きつける…

ストライカー動作

裏百八式・八酒杯。戦闘中キャラの後方から琴月 陰の移動モーション（1ヒット）で出現し、闇払い（4ヒット）へと変化する。闇払いを相手にヒットorガードさせれば八酒杯が発動する。空中の相手にもヒットするので、飛び道具感覚で出していくといいだろう。追い打ち可能。





反撃しにきたやつを返り打ちにしてやれ!! もち、後ろかわし必殺技でもOK♡

屈強K（通称：まぐろ）をガードされても終わりじゃない！

対人戦攻略

開始直後&中間距離での牽制は、遠距離立ち強キック、しゃがみ強キック、強葵花。どれもリーチが長く、射程距離も同じくらいなので、先端が当たるように間合いをキープするのが大事だ。特にしゃがみ強キックは出が早い下段技なので、連係の割りこみにも使える。ただしガードされるとスキが大きいので、ガードされたら即座に爪櫛or後ろかわし→着地キャンセル必殺技でフォローしておくこと！

遠距離立ち強キックは置いておく感じ（早め）で出しておけば、ジャンプ防止&相手の牽制技をつぶす効果がある。また、先端目安で出せば、前かわしで抜けられた場合でも通常投げor連続技が間に合うぞ。

これらの技で牽制しつつ、しゃがみ強パンチorふっとばし攻撃→空振りキャンセル闇払いを適度に出していこう。また、このくらいの間合いでは相手も飛び道具を撃ってきやすい。随時、爪櫛&八稚女で抜ける準備をしておくべし。

遠めから跳びこむ際には、空対空に強いジャンプ強キック&空中ふっとばし攻撃を早出しで使い、接近したら下方向に強いジャンプ強パンチを使っていこう。画面端に追いつめたら垂直ジャンプ強パンチをくり返し、相手がビビってるようなら着地に屑風、もしくは空ジャンプから下段連続技に移行してイヤがらせをしよう♡

ジャンプ弱キックはオールマイティー。相手の跳びこみに対し、昇りジャンプ弱キックを対空として使うこともできるぞ♡

近距離では、しゃがみ弱キック&近距離立ち弱キック（ともに以下『下段小技』）を主軸に連係（ノーキャンセル屑風など）や連続技を狙っていこう。下段小技をガードされてノーキャンセル屑風の間合い外になってしまったら、次のような行動に移ろう。

①ふっとばし攻撃orしゃがみ強パンチ→キャンセル闇払い（様子見）or爪櫛（奇襲）

②下段小技→遠距離立ち弱キック→遠距離立ち強キック

小技割りこみ防止&ジャンプ防止効果のある連係。

③連続の百合折りでしつこく裏まわりを狙う

中ジャンプ百合折りをくり返したり、百合折り後に一拍置いて屑風or下段小技→ノーキャンセル屑風ってのが有効だ！　起き攻めにも積極的に狙っていこう。また、相手の起きあがりに間に合わなそうな時は、バックステップ百合折り→闇払い→屑風でガード不能闇払いを狙っていくのも一つの手だぞ。

といった例年通りの連係に移行する…のもいいが、今年の庵はまたちょっと違う連係に持っていけるのだ！　では、その連係を紹介しよう。

●下段小技など（後述）→キャンセル轟斧 陰→空振りキャンセル屑風＋α

前進する轟斧 陰の「1段目」を空振りキャンセルして屑風を決めてしまう面白い連係。「百合折りをガードされたあと」や「相手の起きあがり」、「下段小技をガードされたあと」などに、以下の通常技から轟斧 陰をキャンセルして狙っていこうぜ。

①しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック

体が小さいキャラなどに有効。ポイントは、下段開始なので相手が必ずしゃがむ点。

②下段小技→ふっとばし攻撃orしゃがみ強パンチor近距離立ち強パンチ

しゃがみ状態の相手にならほぼ決まる連係だが、マキシマ、ラルフ、香緋には通常技ヒット時のみ（前述の下段小技含む）決まるようになっている。まぁ、通常技がヒットしているなら連続技を決めた方が賢いので、前述のキャラには無理に狙う必要はない。

これらの連係を組んで闘っていきたいが、逆に自分がダウンさせられたあと、起きあがりに取っていきたい行動は…？

①相手がちょっと間合いを離しているようなら爪櫛

飛び道具を重ねてくる相手には特に有効だ！

②屑風で握る

技を重ねてくる相手、もしくはリバーサルの鬼焼きや八稚女を待っている（様子を見てる）相手に有効。しかし、垂直ジャンプなどには弱いので多用は禁物！

③後ろかわし→着地キャンセル必殺技

後述する対空についての解説参照。

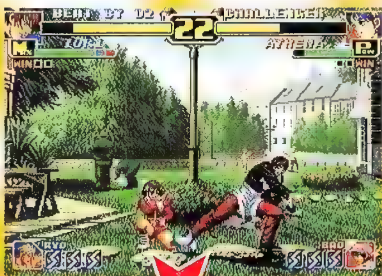
④起きあがると同時に百合折りで裏まわりを狙う

もっとも意外性のある選択肢。特にダッシュコマンド投げ、空ジャンプ→下段連続技orコマンド投げを狙ってくるような相手に有効だ。読まれたとしても、ジャンプさえしてしまえば単発攻撃しか食らわないのでリスクは少ない。反面、百合折りが決まってしまえば、連続技＝ハイリターンになる。

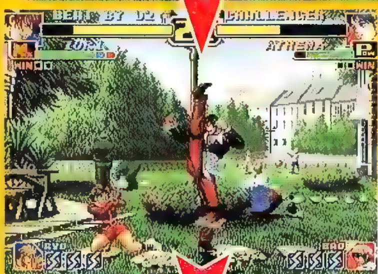
さて、対空について。八稚女（特にMAX版）が出せる状態ならば問題ないが、通常時に連続して中or小ジャンプ攻撃で攻められると、鬼焼きでは完全に対処できない（つぶされる）。よって、近or遠距離立ち強キックで相手の跳びこみを未然に防ぐことが重要になる。まぁ、高いジャンプにのみ「早め」の鬼焼き（orしゃがみ強パンチ→キャンセル闇払い）を対空にしよう。また、「後ろかわし」で対処する場合は、跳びのきの着地に闇払いor爪櫛を出しておこう。

ちょっと特殊だが、画面端に追いこまれた際は、後ろかわし（➡➘⬇⬋⬅＋AB）→屑風（➡＋A or C）を狙ってみよう。無敵～無敵なので、かなりの時間、相手の攻撃（跳びこみ含む）を回避できるぞ。

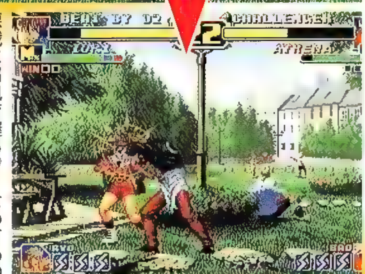
最後に、カウンターモード中は、遠距離立ち強キックや強葵花をガードさせてからの「かわし攻撃」が効果的！　かわし攻撃後は、キャンセル闇払いで連続技を狙えるが、かわし攻撃→キャンセル轟斧陰→空振りキャンセル屑風or闇払いの連係も有効。これらを印象づければ、ジャンプに対する反応も遅れるので、かわし攻撃～百合折りも狙っていけるぞ。轟斧 陰（1or2段目）（フェイント）→キャンセル闇払いが取れるなら、析爪櫛まで狙ってみよう！



百合折り後、または相手の起きあがりに地上CDや屈弱K→近立弱Kから…



この轟斧 陰の1段目を空振りキャンセル（当てない）して…



悪戯に屑風で握る♡ せめてもの餞（はなむけ）だ…。楽に殺してやろう！

遠立強Kを適度に出しておくのが重要！　跳びこみ防止&牽制技をつぶせるぞ！



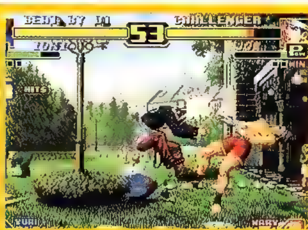
連続技

●しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→キャンセル外式・夢弾（1段目）→キャンセル百弐拾七式・葵花or禁千弐百拾壱式・八稚女など

おもに百合折りや空ジャンプ後に狙っていく、近距離戦専門の連続技。もっとお手軽にいくなら、近距離立ち弱キック→キャンセル夢弾（1 or 2段目）→キャンセル葵花 or 琴月 陰など…がおすすめ♡

また、密着の近距離立ち弱キックからなら、屑風も組みこめる。

カウンターモード中は、近距離立ち弱キック→キャンセル夢弾（1段目）→キャンセル闇払い→キャンセル析爪櫛を狙っていこう。


嗚呼、1回でこの減り！ 空ジャンプから狙いまくれ!! 重要なダメージ源だ

●屑風→各種追い打ち

通常時、追い打ちには次に紹介する技を使っていこう。

①葵花、闇払い、鬼焼き、八稚女など

キャンセルのできない君、初心者の君にも簡単なナマ出し必殺技の追い打ち♡

②夢弾（1段目）→キャンセル強葵花 or 八稚女

基本的な追撃。ちなみに、ダッシュ近距離立ち強パンチ→キャンセル琴月 陰 or 葵花 or 八稚女にすれば、若干威力UP。さらにキレてるのは、ダッシュ近距離立ち弱キック（その前にしゃがみ弱キックも組みこめる）→キャンセル夢弾（1段目）→キャンセル葵花など。強者よ狙え！

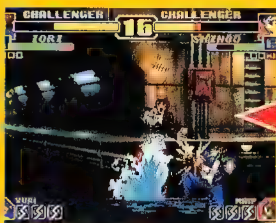
また、カウンターモード中は次の追い打ちが可能。

①闇払い→キャンセル析爪櫛

ナマ出しの闇払いからスーパーキャンセル。お手軽♡

②近距離立ち強パンチ（ダッシュ）→キャンセル闇払い→キャンセル析爪櫛

強パンチが組みこまれ、前述したものよりも威力がちょっぴりお得♡ アツイ！


近立強P、または近立弱Kを決めるのだ！ 灰になるくらい心が燃える!!


屑風後にダッシュ（近距離攻撃の先端が当たるくらいまで接近）して…

●かわし攻撃→キャンセル百八式・闇払い→キャンセル裏参百拾壱式・析爪櫛

かわし攻撃→空振りキャンセル轟斧 陰と併用し、カウンターモード中に狙っていこう。かわし攻撃をヒット確認すれば簡単だ♡ 闇払いは↓↘→+A or Cで出すので、コマンドがかぶっている析爪櫛は、続けて↓↘→+B or Dと入力するだけでOKじゃぞ！

技コマンド表

●投げ技	
逆剥ぎ（さかはぎ）	→or←+C
逆逆剥ぎ（さかさかはぎ）	→or←+D
●特殊技	
外式・夢弾（げしき・ゆめびき）	→+A・A
外式・轟斧 陰 "死神"（げしき・ごうふ いん しにがみ）	→+B
外式・百合折り（げしき・ゆりおり）	ジャンプ中 ←+B
●必殺技	
百式・鬼焼き（ひゃくしき・おにやき）★（○/○/×）	→↓↘+AorC
参百拾壱式・爪櫛（さんびゃくじゅういちしき・つまくし）	→↓↘+BorD
百八式・闇払い（ひゃくはちしき・やみばらい）★	↓↘→+AorC
百弐拾七式・葵花（ひゃくにじゅうななしき・あおいはな）	↓↙←+AorC（3回連続入力）
弐百拾弐式・琴月 陰（にひゃくじゅうにしき・ことつき いん）	→↘↓↙←+BorD
屑風（くずかぜ）	投げ間合いで →↘↓↙←→+AorC
●超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女（きんせんにひゃくじゅういちしき・やをとめ）	↓↘→↘↓↙←+AorC
裏参百拾壱式・析爪櫛（うらさんびゃくじゅういちしき・さくつまぐし）	↓↘→↓↘→+BorD
◎ストライカー動作	
裏百八式・八酒杯（うらひゃくはちしき・やさかづき）	画面端より八酒杯を発射→当たった相手の動きを止める

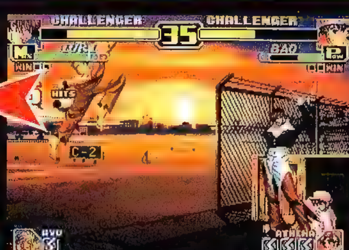
キャンセル表

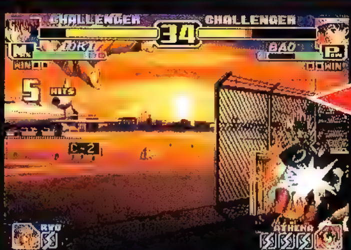
	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め/垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	◎			
空中ふっとばし攻撃	×			
→+A・A	○（※1）/○			
→+B	△/△			
空中←+B	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×
※1：空振りキャンセル不可。

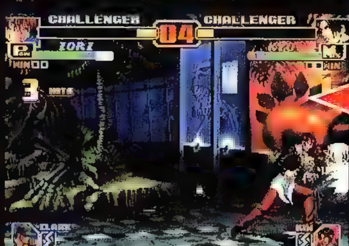
イケてるぜ!ストライカー

飛び道具&突進系のストライカーは、屑風でガード不能にできる。中でも「攻め持続に使えるストライカー」はリョウ。葵花や琴月 陰でダウンを奪ったら（特に画面端）即座にリョウを発動、起きあがった相手（投げキャラには不可）に屑風を出せば空中虎煌拳がガード不能になるぞ。また、ヒット後は屑風からの追撃が決まる！ チャンなどを発動して、百合折り～屑風を狙っていくのもアグレッシブだな。相手を打ちあげ、追い打ちを決める「守りから攻めに転じるストライカー」（キム、ユリなど）ならば、問題なく八稚女や析爪櫛が決まる。特にクラークは（紅丸なども可）画面端の方へ投げるので、葵花（画面端方向へ2段目まで）→八稚女と他のストライカーよりちょっと欲張ることができちゃうぞい。


ダウンを奪ったら間髪置かずにストライカー（大先生）召喚！


暗転が解けたら屑風を出し、ガード不能飛び道具&屑風の追撃で夢心地


対空になる大先生から葵花（2段目まで）で追撃し…


逆さに落ちてくる貴方を八稚女でパクッ♡ 致死量を越え、笑いが止まらん

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP10下部欄外の注記を参照）。



ケイ・ダッシュ
K'

攻略／修羅騎士　鷹&VSB

対人戦攻略

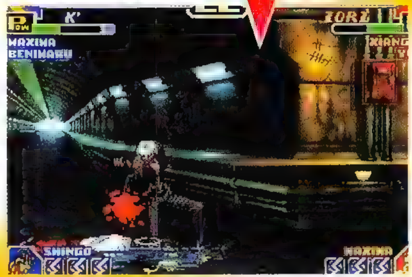
Kを使っていてまず思うのは、跳びこみが強いってこと。強キックなら、小or中ジャンプ直後に出してもしゃがんでいるキャラにまで当たるし（ちびキャラを除く）、空対空としても強いので、メインで使っていきたい。もちろん着地で連続技を狙う場合はある程度引きつけが必要だけど、ジャンプ弱キックもダメね。ジャンプ弱キックもダメージは小さいが、判定が強く出っぱなしなので使える。

相手をかためる時はこれらをメインに使いつつ、たまに空ジャンプから、しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→キャンセル弱クロウバイツや、投げ（おもにC投げ）を狙っていく。だが、Kの場合、跳びこみはほとんど早出しなので下段からの連続技は見切られやすい。よって、投げを多めに狙っていこう（Kの投げ技は速いのではずされにくい）。

こちらのジャンプ攻撃ラッシュも、かわし移動や立ち弱パンチなどを出されるとあっさりかわされてしまうので、跳びこみのあとに一瞬だけ様子を見るのも重要だ。ここで相手のかわし移動が見えたら、投げや近距離立ち強パンチからの連続技を入れる。逆に相手がまだかたまっているようならば、再び跳びこむ、もしくは歩いて投げるなど、臨機応変に攻めていこう。



ジャンプ強キック直後。ここで一瞬相手の行動を見て…



ガードでかたまっているようなら、硬直が解けたと同時に投げるのだ

少ない下段を投げで補いながらうまくラッシュをかけろ!

中間距離戦では、セカンドシュートを適度に出していく。時々セカンドシェルもまぜれば、アイントリガーを見て跳びこんできた相手に当たったりもする。ヒット後の追い打ちはヒートドライブがベストだが、ゲージがなければ大ジャンプ強キックなどを当てて着地を攻めるのも面白い。

実はどちらもアイントリガーを見てから前かわしをすれば抜けられるので、たまにアイントリガーで止めるのも重要。出す時はふっとばし攻撃などに空キャンセルをかけたりするのもいいだろう。

あとは、遠距離立ち強キックなどを適度に振って相手の跳びこみを未然に防ぐのもいい。ただし、スキは大きめなので出しすぎないように。

弱ミニッツスパイクもスキは大きいが、距離さえ間違えなければそれなりに使っていける。とはいっても結局こちらが不利なので、やはり出しすぎないように。

対空には弱クロウバイツ。出がかりに無敵時間がないため、早めに出すのがポイント。よって、相手の小or中ジャンプを落とすにはそれなりの反応が必要だ。しゃがみ強パンチも、早めに置いておくように出せれば充分強い。

ブラックアウトは画面端から抜け出したい時やトリッキーに攻めたい時などに使うのだが、出しどころがばれると余裕で攻撃を食らう。

Kでは、カウンターモードとアーマーモードの存在は忘れてしまっていい。ゲージはヒートドライブとガードキャンセルのみに使おう。

ヒートドライブは連続技だけでなく、適度に直接出すのもいい。この時はおもに強で出すのだが、相手が画面端付近にいる時は反撃されやすいので控えよう。



セカンドシュートを跳びこえてくる相手には、たまにセカンドシェルも



跳びこみ防止に使えるが、出はやや遅くスキもある方なので多用は禁物

技コマンド表

●投げ技	
スポットパイル	➡or⬅＋C
ニーストライク	➡or⬅＋D
●特殊技	
ワンインチ ★	➡＋A
ニーアサルト	➡＋B
●必殺技	
アイントリガー	⬇⬊➡＋AorC
セカンドシュート　アイントリガー中	➡＋B
セカンドシェル　アイントリガー中	➡＋D
クロウバイツ ★（弱）	・➡⬇⬊＋AorC ・強クロウバイツ～追加入力 ➡＋BorD
ミニッツスパイク	⬇⬋⬅＋BorD（空中可）
ブラックアウト	⬇⬊➡＋BorD
●超必殺技	
チェーンドライブ	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋AorC
ヒートドライブ	⬇⬊➡⬇⬊➡＋AorC
◎ストライカー動作	
ナロウスパイク	画面端から出現→相手の状態によって変化

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	○	○
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	○	○
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			
➡＋A	△			
➡＋B	△			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP10下部欄外の注記を参照）



マキシマ

攻略／Kaz 78年式

判定の強い各種弱パンチ攻撃がすべてを物語る！

対人戦攻略

マキシマは、ジャンプ&遠距離立ち&しゃがみの各種弱パンチの判定が非常に強いので、これを使わない手はない。跳びこみ攻撃にはジャンプ弱パンチを信用して使っていこう。早めに出しても、着地するまで手の部分に判定が残る。空中戦でも強く、連続技の開始にも使える。

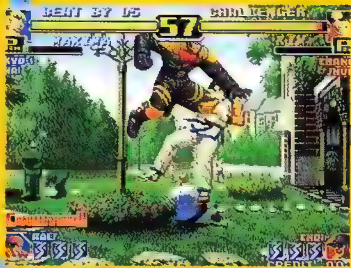
しゃがみ弱パンチは、SYSTEM1：マキシマ・スクランブルへつなぐのに役立つうえ、連射がきく。

遠距離立ち弱パンチはキャンセルこそかからないが、そこそこリーチが長く、ジャンプしようとする相手をつぶすことができる。よって、しゃがみ弱パンチを相手がガードしたあとに出したり、画面端に追いこまれた時に相手のジャンプ攻撃に割りこんだり、ただ単にばらまいたりするといった使い方をするといい。これだけで、相手はかなり嫌がるだろう。

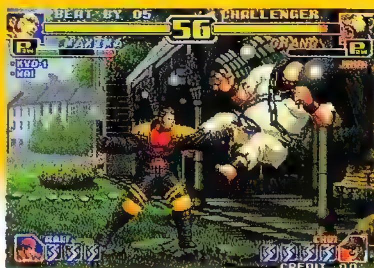
空ジャンプから攻める時は、しゃがみ弱キックを使うのもいい。しゃがみ弱キックは発生が遅めなのだが、ジャンプ攻撃からも連続技になる。また、キャンセルをかけることができるので、SYSTEM1：マキシマ・スクランブルなどにつなぐといいだろう。しかも、しゃがみ弱キックからはしゃがみ弱パンチに目押しが可能だ。

マキシマはかわし攻撃も強く、攻撃判定が大きい。当てたあとはしゃがみ弱パンチを置いてみたり、裏まわりを狙える通常&大ジャンプ強パンチを出してみたりするのもいいだろう。

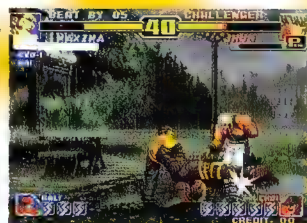
中間距離から相手を牽制するなら、M4型ベイパーキャノンが有効。攻撃判定が長い時間残るうえ、腕の先端を当てればこちらが先に動けるようになる。しかし、前かわしでよけられると反撃を受けてしまうので気をつけよう。ちなみに、ベイパーキャノンを出す時は、発生が早くスキも小さい弱で出そう。



空中戦になったらこれで対応しよう。ドショーン！



相手がジャンプしようとすると、こんな感じでヒットします



相手が忘れた頃に空ジャンプから狙おう。これ、重要



相手の攻撃をかわしつつ、かわし攻撃を出して…



しゃがみ弱パンチを置いたりしよう。いきなりボディアタックもあり

懐に入られてしまったらダメダメです。乱発はさけましょう



技コマンド表

●投げ技

- ダイナマイトドロップ　➡or⬅＋C
- チョーキングバイス　➡or⬅＋D

●特殊技

- モンゴリアン★（※1）　➡＋A
- M9型　マキシマミサイル（試作）　⬊＋C

●必殺技

- M4型　ベイパーキャノン★　⬇⬋⬅＋AorC
- SYSTEM1：マキシマ・スクランブル　⬇⬊➡＋A
- ダブルボンバー　SYSTEM1：マキシマ・スクランブル中　⬇⬊➡＋A
- ブルドッグプレス　ダブルボンバー中　⬇⬊➡＋A
- SYSTEM2：マキシマ・スクランブル　⬇⬊➡＋C
- スカルクラッシュ　SYSTEM2：マキシマ・スクランブル中　⬇⬊➡＋C
- セントーンプレス　スカルクラッシュ中　➡＋BorD
- M11型　デンジャラス・アーチ　投げ間合いで　⬅⬋⬇⬊➡＋BorD

●超必殺技

- バンカーバスター　⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋AorC
- マキシマ・リベンジャー　投げ間合いで　➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅＋BorD

◎ストライカー動作

- マキシマギャローズ　相手をホーミングしてつかみ上げ攻撃

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	○	◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
➡＋A	△			
⬊＋C	△			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×
※1　単発で出した時のみスーパーキャンセル可。

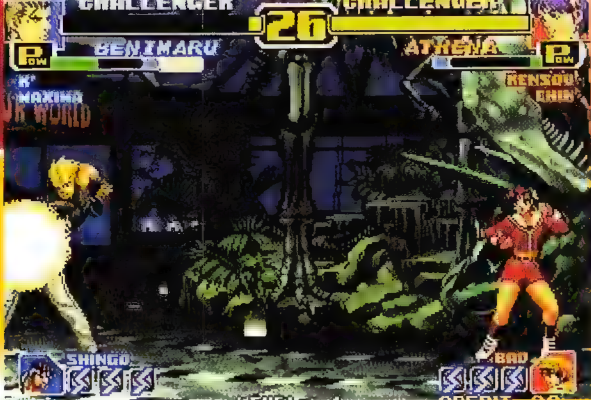


二階堂紅丸

にかいどうべにまる

攻略／ILPーケンちゃん

雷光拳が強い!!弱攻撃から連続技に組みこんでいこう



無敵ありやがんの、なんでい。つーかごめんなさい

対人戦攻略

まずはじめに技解析の補足。先月号で「幻影ハリケーンには無敵時間はない」と解説したんだけど、新たに調べ直したところ無敵時間がありました。ごめんなさい。通常版では攻撃判定が出るまで無敵があり、MAX版では長い無敵時間が存在します。

では、対人戦攻略。紅丸のダメージ源はしゃがみ弱キックからの連続技。いかにその状況に持っていくかというのがカギになってくるだろう。

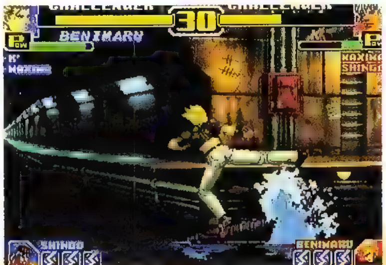
信頼できる対空技や起きあがりに使える技がないので、相手にラッシュをかけられると非常につらい。幸い、紅丸にはラッシュ予防に使える性能のいい牽制技があるので、それを有効的に使えば相手の動きを封じていける。

小or中ジャンプ落としに使える遠距離離立ち弱キックと遠距離離立ち強パンチ、攻撃判定が低い位置にある技を空振りさせることができる遠距離離立ち強キックと、相手の動きを封じる技には事欠かない。相手のジャンプに対して牽制するために、適度に垂直ジャンプで強キックを出すのも有効だ。相手をかためておいて、跳びこみから攻めよう。

跳びこみ攻撃には、ジャンプ強キックをメインに使っていく。見た目よりも下方向に判定が強く、裏まわりが狙えるので、かなり使い勝手がいい。小or中ジャンプから、積極的に裏まわりを狙おう。

ジャンプ攻撃がガードされたら、再度小ジャンプで裏まわりを狙ったり、しゃがみ弱キック×1～3→遠距離離立ち弱キック→遠距離離立ち強パンチという連係で攻めていくのも効果的な手段だ。ジャンプ攻撃を対空で落としてくるような相手には、フライングドリルや空中雷靭拳でタイミングをずらすのも必要になってくる。ジャンプ弱キック（打点高め）→キャンセルフライングドリル、という連係もけっこう効果的だぞ。

たまに、ジャンプした時に攻撃を出さず、着地にしゃがみ弱キックで下段を狙うというのも重要。それまでジャンプ攻撃でまとわりついていれば、しゃがみ弱キックを食らってくれるケースも多くなってくるはず。しゃがみ弱キックからのダメージは最初にいったように重要なダメージ源なので、連続技はミスをしないように練習しておきたい。それができるとできないじゃ差が大きいのだ。



相変わらず使える遠距離離立ち強キック。足払い系の技をかわすぜい！



裏まわりに使えるジャンプ強キック。見た目より下に判定強いの

技コマンド表

●投げ技

キャッチアンドシュート	➡or⬅＋C
フロントスープレックス	➡or⬅＋D
スピニングニードロップ	ジャンプ中・投げ間合いで⬇以外＋CorD

●特殊技

ジャックナイフキック	➡＋B
フライングドリル	ジャンプ中 ⬇＋D

●必殺技

居合い蹴り（いあいげり）	⬇⬊➡＋BorD
反動三段蹴り（はんどうさんだんげり）★	居合い蹴り中 ⬇⬆＋BorD
真空片手駒（しんくうかたてごま）★	⬇⬋⬅＋AorC
雷靭拳（らいじんけん）★	⬇⬊➡＋AorC
空中雷靭拳（くうちゅうらいじんけん）	ジャンプ中 ⬇⬊➡＋AorC

●超必殺技

雷光拳（らいこうけん）	⬇⬊➡⬇⬊➡＋AorC
幻影ハリケーン（げんえいハリケーン）	⬇⬊➡⬇⬊➡＋BorD

◎ストライカー動作

エレクトリッガー
相手をホーミングして羽交い締め

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	○（※1）	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	○（※1）	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
➡＋B	○			
空中⬇＋D	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×
※1…フライングドリルでのみキャンセル可



下段から攻め。雷光拳じゃーい！



ジャンプして攻撃を何も出さずに…



矢吹真吾

攻略／モリスケ

カウンターモード発動で相手にプレッシャーをかけろ！

連係が有効。投げを狙ってきた相手には、強攻撃を空振りしたところにヒットする。また、突進技を出さずに戻り、錵研ぎを狙ってみるのも面白い。ただし、轟斧→キャンセル真吾キックは多用すると読まれやすく、無敵技などで返されてしまうので、轟斧で止めておく選択肢もまぜたい。なお、真吾キックは弱で出すと座高の低い相手には空振りするので、そのような相手には強のみ使うように。

こちらから跳びこむ際は、真吾キックがヒットした時や、轟斧が空中の相手にカウンターヒットしてダウンを奪った時が狙い目。跳びこみには発生の早いジャンプ強パンチを使い、しゃがみ弱キックからの連続技を狙っていく。ジャンプ攻撃を出さずに着地し、しゃがみ弱キックや錵研ぎを狙ってガードをくずす選択肢もまぜるといい。

しゃがみ弱キックをガードされたら、再度跳びこんだり、ダッシュから錵研ぎを狙ってラッシュをかけよう。ただし、K'、テリー、リョウ、ユリ、チョイ、サイコソルジャーチームの4人がしゃがみ状態の時に錵研ぎを狙うと3段目が空振りしてしまうので、これらのキャラクターが相手の時は狙わない方が無難だ。

錵研ぎを決めたあとの追撃は、弱or強朧車が安定。起きあがりを攻めたいなら弱朧車を決めよう。強朧車はランダムで発生する3段目の攻撃判定が画面端近くでないと当たらないのが難点だが、威力的には問題ない。また、大ジャンプ強パンチで追撃すると相手よりも先に着地できるので、そのあとの攻めが面白い。

大抵の相手は投げを狙ってくるので、バックステップ→突進技で投げを空振りさせつつ反撃しよう。

パワーゲージの使い道は、3本までためてカウンターモードを発動するのがベスト。真吾の超必殺技は、無敵時間が短く使いにくいためだ。ガードキャンセルに使ってもかまわないが、できるだけためるように。カウンターモード中は、錵研ぎ→キャンセル駈け鳳燐や、かわし攻撃から大ダメージの連続技を狙い、相手にプレッシャーをかけたい。



おまけ。通常or大ジャンプふっとばし攻撃は攻撃判定が2回出ているゾ

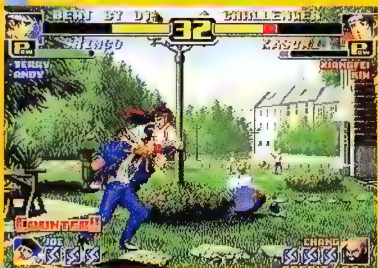


錵研ぎ後の追撃には大ジャンプ強パンチが面白い

対人戦攻略

中間距離では、轟斧を先端が当たる程度の間合いで出して牽制しよう。轟斧は小or中ジャンプを防止する効果がある他、攻撃判定の出ている時間が長く、前かわしで抜けられにくい。

相手にガードされた場合は、キャンセル強真吾キックで奇襲を仕かけるといい。真吾キックはガードされると不利になりやすいが、コマンド投げ以外では確実な反撃は受けないので、バックステップ→突進技で再度突撃、という



しつこく跳びこんでくる相手にはしゃがみ強パンチで迎撃だ



轟斧で牽制。小or中ジャンプを迎撃できるのは大きい



ここからの攻めは重要だが、コマンド投げには要注意

技コマンド表

●投げ技

技名	コマンド
釟鉄（はつがね）	→or←+C
一刹背負い投げ・不完全（いっせつせおいなげ・ふかんぜん）	→or←+D

●特殊技

技名	コマンド
外式・轟斧（げしき・ごうふ） カッコだけ	→+B

●必殺技

技名	コマンド
百拾四式・荒咬み（ひゃくじゅうよんしき・あらがみ） 未完成（みかんせい） ★	↓↘→+A
百拾五式・毒咬み（ひゃくじゅうごしき・どくがみ） 未完成（みかんせい） ★	↓↘→+C
百式・鬼焼き（ひゃくしき・おにやき） 未完成（みかんせい） ★	→↓↘+AorC
弐百拾弐式・琴月（にひゃくじゅうにしき・ことつき） 未完成（みかんせい）	→↘↓↙←+BorD
真吾キック（しんご）	←↙↓↘→+BorD
百壱式・朧車（ひゃくいちしき・おぼろぐるま） 未完成（みかんせい）	←↓↙+BorD
真吾謹製 オレ式・錵研ぎ（しんごきんせい しき・にえとぎ） ★（○/○/×）	投げ間合いで →↓↘+BorD

●超必殺技

技名	コマンド
外式・駈け鳳燐（げしき・かけほうりん）	↓↘→↓↘→+AorC
バーニングＳＨＩＮＧＯ	↓↙←↙↓↘→+AorC

◎ストライカー動作

やっちゃって下さい！

画面端より突進して羽交い締め

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	◎			
空中ふっとばし攻撃	×			
→+B	×／○			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP10下部欄外の注記を参照）。



テリー・ボガード

攻略／L.L. terra

対人戦攻略

たたみかけるような攻めで相手を圧倒しよう

今年のテリーは、高性能な新必殺技と中段特殊技のおかげで、攻めの幅がより広がった。どんどんラッシュをかけていく闘いが基本となる。

中間～遠距離では、横方向に判定の強い空中ふっとばし攻撃や、ジャンプ弱キックを対空技として使いつつ、接近していこう。

近距離では、裏まわりを狙えるジャンプ強キックやジャンプ強パンチで攻めていく。ヒットしたら、立ち強攻撃につないで連続技を狙おう。ガードされた場合は、強攻撃↓遅めキャンセルハンマーパンチを出し、相手のガードをゆさぶるといい。また、ジャンプ攻撃を出さずに着地して、しゃがみ弱キックから連続技を狙っていくのも有効だぞ。ゲージがあれば、きっちり超必殺技まで決められるようにしよう。

地上戦では、2つの新必殺技とバーンナックル、パワーウェイブを使い分けよう。

パワーウェイブは起きあがりに重ねたり、接近戦でしゃがみ強パンチやしゃがみ強キックにキャンセルをかけて出していく。

パワードライブは中間距離で奇襲に使っていこう。技のスピードが早く、移動距離も長いので、相手のジャンプ直後にもヒットさせやすい。2段目がカウンターヒットした場合は、強ライジングタックルで追い打ちが可能。

弱バーンナックルは、遠距離立ち弱キックなどで牽制しながら出していくのが有効。先端を当てるようにしないと反撃を受けるので、間合いには注意しよう。

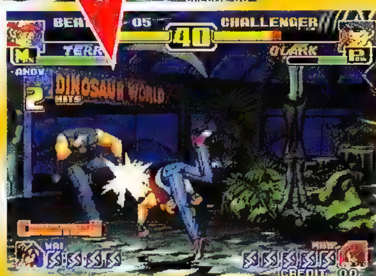
パワーシュートを使う場合は、しゃがみ強キックの先端をガードさせ、それをキャンセルして出していこう。

相手に跳びこみで攻められた時は、強クラックシュートかパワーゲイザーを対空技として使っていこう。強クラックシュートはある程度引きつけてから出すとよい。空中で3ヒットさせれば、そのあとに中ジャンプ強パンチなどで追撃が可能。ガードされてもこちらが先に動けるので、強ライジングタックルを出しておけば、動こうとした相手にヒットさせることもできるぞ。パワーゲイザーは発生が早く、自分の体付近にも攻撃判定があるので、対空技として非常に優秀。相手のジャンプを見てからでも間に合うのだ。

最後に、D投げを決めたあと、相手が起きあがる少し前にその場から大ジャンプ強キックで跳びこむと、裏まわりを狙えるぞ。

ごちーん！　とカウンターヒット！そのあとには…



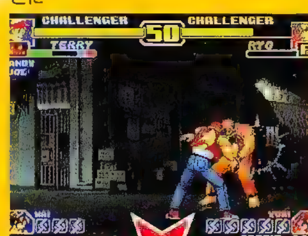


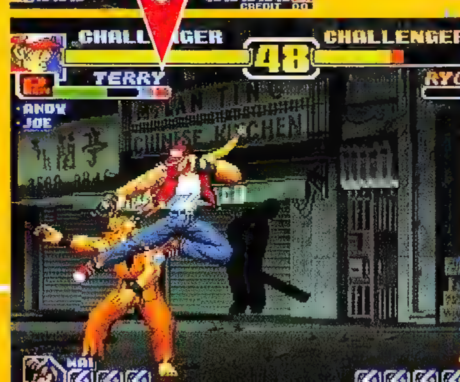
強ライジング。ヒット確認してからでも余裕～♪



この部分の判定が一番強い

ダウン回避できないD投げを決めたあとに…





大ジャンプ強キック。どっち向いてるんだい、ちみは？って感じ

技コマンド表

●投げ技

グラスピングアッパー	→or←+C
バスタースルー	→or←+D

●特殊技

ライジングアッパー	↘+C
ハンマーパンチ	→+A

●必殺技

バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーウェイブ★	↓↘→+A
ラウンドウェイブ★	↓↘→+C
ライジングタックル★	↓ため↑+AorC
クラックシュート	↓↙←+BorD
パワーチャージ	←↙↓↘→+BorD
パワーダンク	パワーチャージ中 →↓↘+BorD
パワードライブ★(◎/◎)	→↓↘+AorC
パワーシュート★(◎/×)	→↓↘+BorD

●超必殺技

パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC
ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→+BorD

◎ストライカー動作

ダンクゲイザー
突進後に「パワーゲイザー」で攻撃／途中ヒット時は「ダンクゲイザー」に変化

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	◎			
空中ふっとばし攻撃	×			
→+A	△			
↘+C	○			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝◎／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹

多彩な連係を組んで撃壁背水掌を狙うべし!!



遠距離立ち弱キックはジャンプ防止にもなるぞ

対人戦攻略

普段は、遠距離立ち弱キック、遠距離立ち強パンチ、飛翔拳（空振りキャンセルもまぜる）の3つの技を使って牽制していくといい。相手が安易に跳びこんでくるようなら強昇龍弾で迎撃し、かわし移動を多用するなら判定の強いしゃがみ強パンチや投げで応戦していきたいところ。

こちらから攻めこんでいく場合は各種ジャンプとダッシュを使っていこう。ジャンプからは、地上技へつなぎやすい強攻撃（ヒット時は連続技へ）や、使い勝手のよい空中ふっとばし攻撃（早めに出す）を使っていこう。もちろん技を何も出さずに着地して、投げ（撃壁背水掌含む）や下段であるしゃがみ弱キックからの連続技を狙うのも面白い。下段を奇襲する時は、空中ふっとばし攻撃を遅めに（相手に当てないように）出していくとさらに効果的だ。

接近戦に持ちこんだら、①しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ、②近距離立ち強パンチorしゃがみ強パンチなどから色々な連係を組んでいこう。

①はヒット時はそのまま、キャンセル上げ面（1段目）↓キャンセル必殺技（連続技参照）へつないでいこう。ガードされているなら、ダッシュから撃壁背水掌を狙ったり、再度しゃがみ弱キックを出していくといいのね。もちろん、牽制技を出していったり、大ジャンプで相手を跳び越えて幻影不知火での奇襲もアリだ（裏まわりを狙う）。

飛翔拳を出す場合だけど、小技からは連続ガードにならないので、かわし攻撃や無敵時間のついている技で割りこまれてしまう恐れもある。乱発は厳禁。幻影不知火を当てたあとは、相手がガードしがちならそのまま上顎（中段）と下顎（下段）を出して2択へいくのもいいが、派生技を出さずに、再度ジャンプで相手を跳び越えてから幻影不知火を出したり、少し間を置いてから撃壁背水掌を狙っていくのも面白い選択肢なので覚えておこう（まぁ結局は読み合いなんだけどね）。

②からはキャンセル飛翔拳、キャンセル撃壁背水掌、遅めキャンセル上顎などを使っていくといい。飛翔拳はガードされても反撃を受けないので安定といえる選択肢。キャンセル撃壁背水掌は、通常技がガードされるとそこで流れが止まってしまうものの、ヒットしていた時のダメージが魅力なので狙う価値はある。遅めキャンセル上顎（中段になる）は、貴重でもないが一応中段ってことで…ただし、ガードされると反撃必至だ。

ちなみに、撃壁背水掌を決めたあとの攻めだけど、対戦でよく使われる上げ面（2段）↓ジャンプ強攻撃（昇り）の追い打ち後は、密着かつこちらが有利な状態なので、さらに攻め続けることが可能だ。基本的にはしゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチの連係につないでいき、ヒット時はそのまま連続技を決めていこう。

投げで応戦してくるようなら、後ろかわしを使って投げを回避しつつ、密着になったら投げor撃壁背水掌を狙う。もちろん後ろかわしの途中でキャンセル強空破弾などを出すのもいい。

次はダウン回避不能のC投げを決めたあとだけど、少しダッシュしてからの大ジャンプ弱パンチで裏まわりを狙えるので実践してみよう。

最後はガードキャンセルふっとばし攻撃について。実はキャンセルがきくおいしい技なので、相手のキャンセル特殊技or必殺技に合わせれば、カウンターヒットを取ることができる。キャンセル飛翔拳での追い打ちで安定するが、画面端なら超裂破弾なども決めることができる。



ダウン回避不能のC投げからは、裏まわりを狙うことができるよ



写真…CMかわし攻撃↓撃壁背水掌を取る

カウンターモード時はかわし攻撃から撃壁背水掌を狙うのも重要！

技コマンド表

●投げ技	
剛臨（こうりん）・改（かい）	➡or⬅＋C
抱（かか）え込（こ）み投（な）げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
上顎（うわあぎと）	➡＋B
上（あ）げ面（つら）	↘＋A
●必殺技	
斬影拳（ざんえいけん）★（弱）	↙➡＋AorC
疾風横拳（しっぷうおうけん）★	➡＋C
飛翔拳（ひしょうけん）★	⬇↙⬅＋A
激（げき）・飛翔拳（ひしょうけん）★（×/○/○/○/○）	⬇↙⬅＋C
昇龍弾（しょうりゅうだん）★（※1）	➡⬇↘＋AorC
空破弾（くうはだん）★（○/×/×/×/×）	⬅↙⬇↘➡＋BorD
幻影不知火（げんえいしらぬい） ジャンプ中	⬇↘➡＋BorD
幻影不知火（げんえいしらぬい）・上顎（うわあぎと） 幻影不知火着地後	BorD
幻影不知火（げんえいしらぬい）・下顎（しもあぎと）★ 幻影不知火着地後	AorC
撃壁背水掌（げきへきはいすいしょう）★（○/○/×/×） 投げ間合いで	⬅↙⬇↘➡＋AorC
●超必殺技	
斬影流星拳（ざんえいりゅうせいけん）	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋AorC
超裂破弾（ちょうれっぱだん）	⬇↙⬅↙➡＋BorD
◎ストライカー動作	
疾風斬影拳（しっぷうざんえいけん）	画面端から「斬影拳」で一定距離を突進

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	○	×	○	×
斜め／垂直小ジャンプ	○	×	○	×
ふっとばし攻撃	◎			
空中ふっとばし攻撃	×			
➡＋B	○／×			
↘＋A	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×
※1：着地硬直のみスーパーキャンセル可。

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP10下部欄外の注記を参照）。



ジョー・ヒガシ

攻略／DSP-たろりん

ジャンプが遅く攻め手が少ない 牽制をていねいに

対人戦攻略

中間距離での牽制には、弱ハリケーンアッパー、遠距離立ち強パンチ。どちらかというと遠距離立ち強パンチをメインに使っていこう。弱ハリケーンアッパーは、小ジャンプ防止のために、たまに出しておく程度でよい。

他に中間距離で使う技としては、ジャンプ防止になる弱黄金のカカト、反撃を受けにくい弱スラッシュキック（先端を当てること）など。横方向への判定が強い空中ふっとばし攻撃をたまにまぜてみるのもいいだろう（垂直小ジャンプの昇りで出すなど。持続は短いので注意）。

ちなみに、弱黄金のカカトが空中でヒットした場合は、大ジャンプ空中ふっとばし攻撃で追い打ちするとよい。

攻めこむ場合は、下に判定の強い中ジャンプ強パンチを使うといい。連続技につなぐには打点をかなり低くしなければならないので、接近が目的の時は連続技はあきらめ、多少高めの打点で出そう。

接近戦では、①近距離立ち強パンチ→キャンセルローキック→キャンセル必殺技、②しゃがみ弱キック（ヒットしていたら連続技）、③小ジャンプで跳びこむ、の3つの行動が有効。①、②は、ダッシュで接近してから仕かけるのもいいだろう。

①はかため（ヒット時は連続技）が目的。ガードされた時に出す必殺技についてだが、ハリケーンアッパーは前かわしで回避されると危険なので、たまに使う程度に押さえておこう。メインは反撃を受けにくい弱黄金のカカトだ。

黄金のカカトのあとは、前かわしで相手の反撃技を抜けつつ、硬直にかわし攻撃を当てる連係が強力。バクチではあるが、タイガーキックという選択もある。様子を見ることが多い相手には、しゃがみ弱パンチで刻んだり、跳びこむといった選択も有効だ。

かわし攻撃のあとの状況について。ヒットした場合は多少こちらが不利だが、反撃を受けるほどではない。そこで、跳びこんだり、再びかわし攻撃を狙うといい。ガードされた場合は、リーチの長い技で反撃を受けるほどスキが大きいので、おとなしく様子を見るのが無難。

また、キャンセルから出す技には、他に爆裂拳→（1段目が出る前に）弱爆裂フィニッシュ、というものもある。中段なので多用したい。前かわしで抜けられやすいのが難点だが。

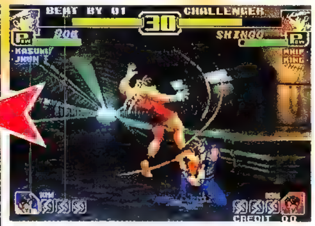
②は下段からの連続技狙い。ガードされたら、再び跳びこんだり、しゃがみ強キック→キャンセル黄金のカカトに連係するといい。再びダッシュからしゃがみ弱キック、という選択もある。

③は、連続技狙いのジャンプ強パンチと、技を出さずに着地してしゃがみ弱キック or 投げ、の2パターンを使う。

ちなみに、D投げで相手を画面端に投げたあと、通常ジャンプ強パンチで跳びこむと、裏まわりになる。中ジャンプ強パンチをガードさせたあと、通常ジャンプ強パンチで跳びこんだ時も、裏まわりになることがあるぞ。



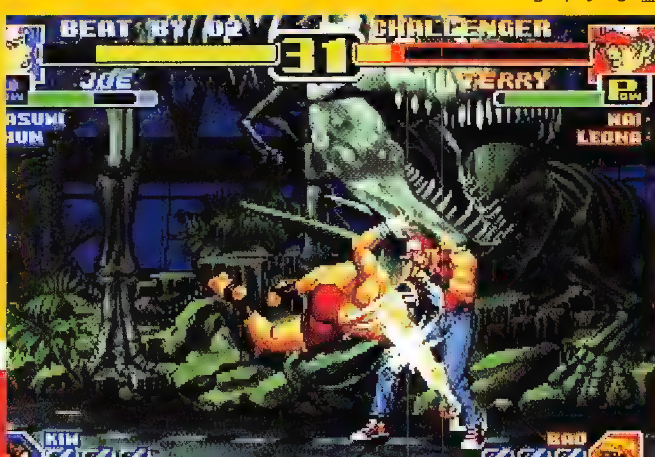
スラッシュキックは大きく間合いが離れるようになり、反撃を受けにくい



カカトなら反撃されにくい（ジャストでかわし攻撃を出されるとダメだが）…



そのあとはこちらが若干不利。前かわし→かわし攻撃で反撃をつぶしてやろう



連続技を狙うなら、ジャンプ強パンチの打点はこれくらい低くしたいところ

技コマンド表

●投げ技	
ひざ地獄（じごく）	➡or⬅＋C
レッグスルー	➡or⬅＋D
●特殊技	
ローキック	➡＋B
スライディング	↘＋B
●必殺技	
ハリケーンアッパー★（強：○/×）	⬅↙⬇↘➡＋AorC
スラッシュキック	⬅↙⬇↘➡＋BorD
タイガーキック★（○/×）	➡⬇↘＋BorD
黄金（おうごん）のカカト	⬇↙⬅＋BorD
爆裂拳（ばくれつけん）	AorC連打
爆裂（ばくれつ）フィニッシュ★（弱）	爆裂拳中 ⬇↘➡＋AorC
●超必殺技	
スクリューアッパー	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
史上最強（しじょうさいきょう）のローキック	⬇↘➡⬇↘➡＋BorD
爆裂（ばくれつ）ハリケーンタイガーカカト	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
◎ストライカー動作	
オラオラ爆裂拳（ばくれつけん）	画面端から一定距離内に出現→「爆裂拳」で攻撃

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	×	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
➡＋B	○			
↘＋B	×			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



不知火　舞

攻略／Kaz　78年式

新特殊技の山桃桜で相手を翻弄しまくろう！

技コマンド表

●投げ技

技	コマンド
不知火剛臨	→or←＋C
風車崩し	→or←＋D
夢桜	ジャンプ中・投げ間合いで↑以外＋CorD

●特殊技

技	コマンド
紅鶴の舞	↘＋B
黒燕の舞	→＋B
大輪風車落とし	ジャンプ中 ↓＋A
浮羽	・ジャンプ中 ↓＋B ・ムササビの舞（地上）中 ↓＋BorD
山桜桃	・ジャンプ中 ↓＋D ・ムササビの舞（地上）中 ↓＋AorC

●必殺技

技	コマンド
龍炎舞★	↓↙←＋AorC
小夜千鳥	↓↙←＋BorD
花蝶扇★	↓↘→＋AorC
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋BorD
ムササビの舞（空中）	・ジャンプ中 ↓↙←＋AorC ・ムササビの舞（地上）中 ↓↙←＋AorC
ムササビの舞（地上）	↓ため↑＋AorC（押しっぱなし）
桃花鳥つぶて	ムササビの舞（地上）中・投げ間合いで ↓↙←＋BorD

●超必殺技

技	コマンド
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋BorD
水鳥の舞	↓↘→↓↘→＋AorC
鳳凰の舞	↓↙←↓↙←＋AorC

●ストライカー動作

技	コマンド
桜吹雪	画面端で応援／相手との接触で「花嵐」に変化

対人戦攻略

舞の中心となる戦法は、通常技攻撃だろう。どの通常技も高性能なので、利用価値が高い。おもに使用するのは、遠距離立ち弱攻撃or強攻撃。各技の性能は前号の通りだ。まずは、それらの使い方を解説しよう。

近〜中間距離では、遠距離立ち強キックを使うといい。相手が何か技を出そうとしても、だいたいの技をつぶすことができる。強キックがヒット、もしくはガードされたあとは、遠距離立ち弱キックor強パンチを出してみよう。じれてきて攻撃してこようとした相手にヒットすることが多い。あるいは、もう一度遠距離立ち強キックを出していってもいいだろう。

通常技の他にも、新特殊技の山桃桜は相手を翻弄するのに有効だ。ただし、この技は通常or大ジャンプからしか出すことができないので注意。ジャンプの頂点よりは、下降中に出すとよい。

相手の正面で出しても、位置によっては裏まわりになる。さらにダウンまで奪えるので、次の行動に移りやすい。

さらに相手を翻弄させたいならば、相手を跳び越えてから使うと効果的だ。その際は、一度相手にジャンプ攻撃などをガードさせてからの方が狙いやすいだろう。

跳び越えてから出す場合も、出す位置によって裏まわりを狙うことができる。これで相手は、どちらにガードしたらよいか分からなくなるだろう。

また、舞は画面端を利用した三角飛びができるので、ここからでも裏まわりを狙える。

これらのジャンプ攻撃を警戒して敏感になっている相手には、空ジャンプ後にしゃがみ弱キックからの連続技を狙っていこう。

今回の舞は全体的にパワーアップしているので、使いこなせばかなり強いキャラになるだろう。

この遠距離立ち強キックで間合いをつめていきながら…

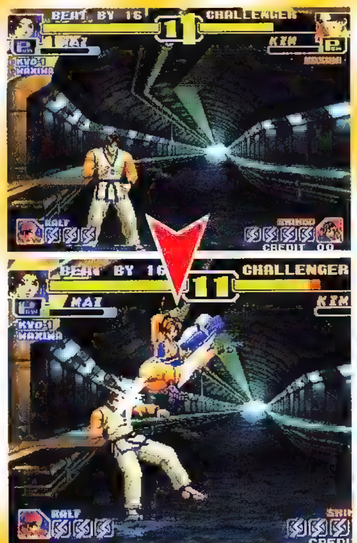


遠距離立ち弱キックで跳びこもうとする相手を落としていこう



この技でひたすら裏まわりを狙うっつーのもよし！

舞が跳んでいって画面上から姿を消します



そして上空から急降下していったりすると、相手は戸惑うでしょう

下段開始の連続技。空ジャンプなどから狙っていこう



キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	◎
斜め／垂直小ジャンプ	○	×	○	○
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	◎			
→＋B	△			
↘＋B	△			
空中↓＋A	○			
空中↓＋B	×			
空中↓＋D	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP10下部欄外の注記を参照）。



虎煌拳での牽制。先端を当てるように出していこう



リョウ・サカザキ

攻略／ヒデ本条

今回も攻めて良し、守っても良しのバランスキャラだ!!

対人戦攻略

地上戦では中間距離でウロウロし、ふっとばし攻撃→空振りキャンセル弱虎煌拳や、単発での弱虎煌拳で牽制しつつ、虎咆疾風拳を適度に出しながら相手の様子をうかがう。この時、相手が跳びこみを多用するようなら、しゃがみ強パンチや強虎咆でしっかり迎撃していこう。とにかく、相手にペースをつかませないことが重要なのだ。

こちらから攻めこむ際は、各種ジャンプとかわし移動、かわし攻撃をうまく使っていこう。跳びこみで攻めこむ際は、小or中ジャンプでは強パンチ、通常or大ジャンプでは強キックと使い分けていこう。ジャンプ攻撃を出さず、投げや、しゃがみ弱キックからの連続技を狙うというのもかなり効果的だ。

しゃがみ弱キックからの連続技を狙っていく際は、しゃがみ弱パンチor近距離立ち弱パンチまで決め打ちしておき（この時、飛燕疾風脚のコマンドを入れておく）、ヒットしていたらそのままキャンセル飛燕疾風脚。ガードされていたらしゃがみ弱キックにつないで、再度跳びこんだり、少し歩いて氷柱割りなどで相手のガードをくずしていこう。

ガードをかためてジッとこちらの行動を見ているような相手には、かわし移動からの投げと、かわし攻撃での2択を仕かけよう。リョウの投げはすべて投げ抜け可能なため、あまり効果的な2択とはいえないが、この行動で相手のガードを少しでもくずすことができればしめたものである。

投げは、常にダウン回避不能のC投げを使っていこう。



跳びこみなどからラッシュをかけるべし!!



C投げのあとは起きあがりを攻めるチャンス!!

決まったら、もちろん大ジャンプ強キックなどで起きあがりを攻める。難しいが、通常or大ジャンプ強キックで裏まわりを狙うことができるぞ。

パワーゲージの使い道だが、個人的には相打ち覚悟のMAX版天地覇煌拳（今回はヒットしても気絶せず、カウンターで当たることも少ないので使いづらいが…）、MAX版覇王翔吼拳、カウンターモード発動で攻撃力アップに使っていくのがオススメ。

カウンターモード時は、かわし攻撃→キャンセル弱虎煌拳を狙いつつ、基本通りに闘っていこう。一応、強虎咆の1段目と、虎咆疾風拳（ボディブロー部分か、腕をのばし切った部分のみを当てるように出す）をスーパーキャンセルして天地覇煌拳を出すと連続技になるが、ほとんど決め打ちなうえに威力も小さく、ガードされたら反撃確定なので、狙うとソンをするのは間違いないだろう。

技コマンド表

●投げ技

技	コマンド
谷落とし	➡or⬅＋C
巴投げ	➡or⬅＋D

●特殊技

技	コマンド
氷柱割り	➡＋A
上段受け	➡＋B
下段受け ★（※1）	↘＋B

●必殺技

技	コマンド
虎煌拳 ★	⬇↘➡＋AorC
虎咆 ★	➡⬇↘＋AorC
飛燕疾風脚	➡↘⬇↙⬅＋BorD
暫烈拳	➡⬅➡＋AorC
猛虎 雷神刹	⬇↘➡＋BorD
虎咆疾風拳 ★	⬇↙⬅＋AorC

●超必殺技

技	コマンド
覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡＋AorC
龍虎乱舞	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
天地覇煌拳	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC

◎ストライカー動作

空中虎煌拳
画面端上空から「空中虎煌拳」で攻撃

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め、垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
➡＋A	×			
➡＋B	×			
↘＋B	×			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×
※1 相手の技を受けた時のみキャンセル可。



天地覇煌拳!! 一応連続技になるが、威力は…。悲しい



虎咆疾風拳をスーパーキャンセルして…



ロバート・ガルシア

攻略／ヒデ本条

対人戦攻略

主力は匂龍降脚蹴り!!相手のガードを上下に揺さぶれ!!



ロバートといえばこの技。しつこいくらい多用しよう

必殺技がすべてため技になり、基本戦法を大幅に変えなくてはいけないというイメージがあるが、実際はそれほど変える必要はない。

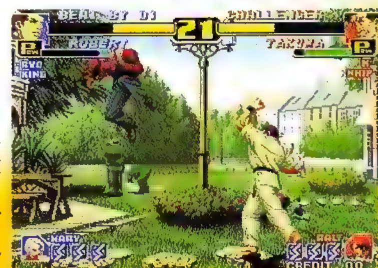
前作同様、主力となる技は頼れる中段!! 匂龍降脚蹴り。相変わらず硬直時間は短いので、中間距離ではこの技を多用しつつ接近し、しゃがみ強キックやしゃがみ弱キック、小ジャンプでの跳びこみに連係させて、相手のガードを揺さぶっていこう。

しゃがみ強キックを使う場合は、遅めキャンセル匂龍降脚蹴りを出しておくと、下段から中段というコンビネーションなのでヒットする可能性が高い。キャンセル弱龍撃拳もガードさせればこちらがかなり有利なので、次の行動に移りやすいぞ。しかし、しゃがみ強キック→キャンセル弱龍撃拳は連続ガードではないため、かわし攻撃で反撃されてしまうという弱点もあるので多用は禁物だ。匂龍降脚蹴りからいきなり強旋燕連舞脚を出してみるのも面白いぞ。

跳びこみから攻める場合は、下方向への攻撃判定が比較的強いジャンプ弱キックかジャンプ強キック、飛燕龍神脚を使っていくといい。また、ジャンプ攻撃を出さずにしゃがみ弱キックからの連続技や投げ、ジャンプ攻撃を当てたあといきなり匂龍降脚蹴りなどの連係を使って、相手のガードをくずしていこう。

飛燕龍神脚は技の終わり際を当てるように出すと、ヒットorガードに関係なくこちらが有利なので、攻めを持続させやすい。空中で一瞬停止したあとに技が出るので、相手の通常技対空をよけつつ攻撃といった使い方もできるぞ。

相手の跳びこみからのラッシュの対処の仕方だが、ためが完了しているなら強龍斬翔、それ以外の時はしゃがみ強パンチで迎撃していきたい。龍斬翔を使う場合は、引きつけずに少し早出しして、判定の強い膝部分を当てるように使っていこう。しゃがみ強パンチは、早出しして相手の技が出る前に落とすといった感じで使っていくといい。



通常対空をかわしつつ攻撃。ジャンプ攻撃と使い分けよう

しかし、しゃがみ強パンチはしょせん通常技。判定の強い技には一方的に負けてしまうので、過信は禁物だ。

パワーゲージのストックがあるなら、ガードキャンセルしてしまうのも手。ガードキャンセルふっとばし攻撃後は相手の起きあがりに弱龍撃拳を重ねて、そのまま弱龍撃拳を連射してみよう。2発目の龍撃拳をジャンプで跳び越されても強龍斬翔が間に合うことが多く、前かわしで抜けられても間合いが大きく離れているため反撃されることはない（しかも、少し前進すれば匂龍降脚蹴りがとどく間合いなので、自分のペースに戻しやすい）。龍撃拳、龍斬翔がヒット、あるいは相手がガードでかたまっている場合は、そのまま弱龍撃拳を撃ち続けてガードキャンセルで使ったゲージをためてしまおう。

カウンターモード中は、しゃがみ弱攻撃からの連続技に加え、かわし攻撃→遅めキャンセル匂龍降脚蹴りという連続技が可能。威力は小さいが、かわし攻撃をガードされても匂龍降脚蹴りが中段になっているので、しゃがんでる相手にヒットすることが多い。

ガードキャンセル後はとりあえず龍撃拳連射!!





跳びこまれても龍斬翔が間に合うことが多い。ショイヤー

技コマンド表

●投げ技	
龍跳脚	→or←＋C
首切り投げ	→or←＋D
●特殊技	
飛燕龍神脚 ジャンプ中	↘＋BorD
匂龍降脚蹴り	→or←＋A
龍翻蹴	→or←＋B
二段足刀蹴り	↘＋B
●必殺技	
龍撃拳	←ため→＋AorC
飛燕旋風脚	←ため→＋BorD
旋燕連舞脚	★（○/○/×/×） ↓ため↑＋AorC
龍斬翔	↓ため↑＋BorD
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
無影旋風十段脚	↓↙←↙↓↘→＋BorD
◎ストライカー動作	
龍連猛襲	画面端から突進して「龍虎乱舞」で攻撃

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	×	◎	◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	○	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
空中↘＋BorD	×			
→＋A	×			
→＋B	○			
↘＋B	×／△			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP10下部欄外の注記を参照）。



ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

大地と空は私の舞台！ 嗚呼、唸る拳でトドメの一撃♥

対人戦攻略

基本的な闘い方は前作同様。地上牽制技は、やはり遠距離立ち弱キック&しゃがみ強キックがメインとなる。特に、ジャンプ軌道が低いキャラ、地上牽制技のとぼしいキャラに対しては遠距離立ち弱キックでの牽制が非常に効果的だ！

この技をこまめに出し、スキあらば強力なジャンプ攻撃や、しゃがみ強キック→キャンセル弱飛燕疾風拳（移動技）からラッシュに持ちこみたいが、なかなか遠距離立ち弱キックの射程内（もしくは中間距離）に入れないのならば、ふっとばし攻撃 or しゃがみ強キック→空振りキャンセル弱飛燕疾風拳で奇襲気味に攻めこむといいだろう。

跳びこみで攻めこむ際は、簡単に裏まわりを狙える、ジャンプ強パンチ、強キック、空中ふっとばし攻撃の3種がいい感じ。特に空中ふっとばし攻撃は横方向に攻撃判定が強く、空中戦ではまず負けない。また、空中ふっとばし攻撃～（中ジャンプ）空中ふっとばし攻撃…っとまとわりつくように跳びまわるだけでヤナ感じだぞ♡

ジャンプ攻撃の先端部をガードされた場合は、着地後、後ろかわし→着地キャンセル弱雷煌拳の連係を狙ってみよう。雷煌拳が下段技になるので、ヒット率が高く意外に使っていけるぞ♡

対空技には、出だしに無敵時間のある弱空牙（地上ヒットではダウンを奪えないので注意！）で安定！ しかし、上方向に攻撃判定の強い「しゃがみ強パンチ」でも、早めに出せば充分対空技として使用できるので、初心者はこの技を使っていくといいだろう。慣れてきたら、しゃがみ強パンチ→キャンセル雷煌拳など…と相手を迎撃しつつ連係を狙っていくといい。また、自分が画面端に追いこまれている状況以外なら、後ろかわし→着地キャンセル弱雷煌拳 or 虎煌拳 or 百烈びんた（→↘↓↙←+AB～→+任意ボタン…と入力すると簡単）と。相手の跳びこみを回避しつつ攻撃に転じることもできるぞ。

近距離戦では裏まわりジャンプ攻撃の他に、次に紹介するような、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ（以下『下段始動』）からの連続技&連係を狙っていこう。

①下段始動→遠距離立ち弱キック

下段始動ヒット時は連続技になり、ガードされたとしてもスキは小さいので、再び遠距離立ち弱キック（跳びこみ防止）or しゃがみ強キック→キャンセル必殺技…っと続けて連係を狙っていける。

②下段始動→しゃがみ強キック→キャンセル弱雷煌拳 or 百烈びんた or 虎煌拳

雷煌拳が下段判定（横幅があるキャラ不可）になるので、下段～下段の連係になるぞ。だが、雷煌拳をあまり多用しすぎると、跳びこみや前かわしなどで簡単に対処されてしまうので、しゃがみ強キックや①後に「垂直ジャンプ強キック」を時折出しておくのがポイントだ！ また、百烈びんたをキャンセルで出す際には、しゃがみ強キックのひざ下～つま先部分をガードさせてキャンセルしていこう（百烈びんたが空振りしない）。

③下段始動→キャンセル百烈びんた

①、②で、下段始動後の遠距離立ち弱キックやしゃがみ強キックを印象づけておくと効果的。また、体力が残り少なく、相手が守りがちになってきたら狙い目！ ジャンプ攻撃→百烈びんた、下段始動→遅めキャンセル燕翼（中段）と合わせて使っていこう。



前かわしを多用する相手には、強疾風拳のゴリゴリが狙える!?



やっほ～♡ っとちゃっかり裏まわり！ 陽気にいちいちダウンを奪ってやれ



ピンポの下段雷煌拳！ 攻めにも守りにも使っていけるッチね

技コマンド表

●投げ技

鬼はりて	→or←+C
さいれんと投げ	→or←+D
燕落とし	ジャンプ中・投げ間合いで ↑以外+CorD

●特殊技

燕翼	→+A
旋回脚 ★（×/×/○）	→+B・→+B

●必殺技

虎煌拳	↓↘→+AorC
覇王翔吼拳	↓↘→+AorC（押しっぱなし）
雷煌拳	↓↘→+BorD
飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	↓↙←+AorC（押しっぱなしで攻撃力アップ）
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	↓↙←+BorD
空牙（ユリちょうアッパー）★	→↓↘+AorC
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	強空牙中 →↓↘+AorC
百烈びんた	→↘↓↙←→+BorD

●超必殺技

飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
芯！ちょうアッパー	↓↘→↓↘→+AorC
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+BorD

◎ストライカー動作

飛援烈孔	画面端で応援／相手との接触で「飛燕烈孔」に変化

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
→+A	×			
→+B・→+B	×／×／×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP10下部欄外の注記を参照）。



タクマ・サカザキ

攻略／VSB

対人戦攻略

中間～遠距離戦では、やはり虎煌拳による牽制をメインに闘おう。間違っても三戦の型は使わないように（笑）。

翔乱脚は、逆に近距離で使う方がいい。近～中間距離では、他に遠距離立ち弱キックや遠距離立ち強パンチを適度に出し、相手の跳びこみを未然に防ぐのもいい。あくまでも、適度に。

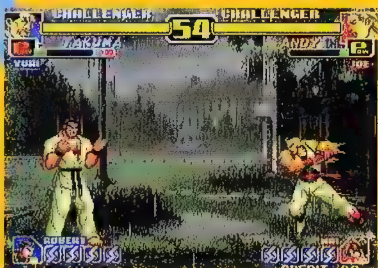
こちらから跳びこむ場合は、ジャンプ強キックは裏まわりや連続技狙いに、空中ふっとばし攻撃は空対空に使っていく。跳びこみがガードされたら着地ですぐ翔乱脚を出したりして、相手の「ガード安定」という選択肢をなくそう。もちろん裏をついての下段も忘れずに。

対空には、遠めなら遠距離立ち弱キックを置いておく感じで出し、近め（頭上付近）ならしゃがみ強パンチをやはり置いておく感じで使っていきたい（現実には小or中ジャンプメインで跳んでくるはずなので、ややきつい）。

パワーゲージのストックが



これがなきゃ勝てねーよってぐらいお世話になる飛び道具



自殺願望のある人は使ってみよう（笑）

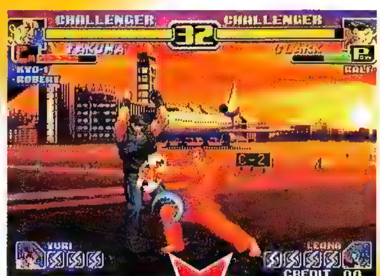
カウンターモードで一気に勝負をキメろ！

3本あり、こちらの体力がある程度残っているならば、迷わずカウンターモードを発動しよう。

前号で書き忘れたが、カウンターモード時に猛虎　無頼岩をキャンセルして龍虎乱舞を出すと、ガードクラッシュ中の相手に確定で決めることができるのだ（密着時）。これを利用して、裏まわり直後や対空に狙ってみよう（対空の場合、猛虎　無頼岩は相手のガードが間に合うため、龍虎乱舞が入る。相手が猛虎　無頼岩をわざと食らえば入らない。あたりまえだけど）。

その他にも、かわし攻撃（近距離立ち強パンチでも可）→弱虎煌拳→（ヒット確認）キャンセル龍虎乱舞が使える。弱虎煌拳の時点で余裕を持ってヒット確認できるので、ガードされたら出さないように。

最後に、前号の記事に誤りがあったので訂正。前号の龍虎乱舞の欄で紹介している連続技は、すべて強龍虎乱舞のみ可能。あとストライカー動作の欄で、覇王至高拳を盾にしてダッシュから連続技を、と書いてあるが、入るわけがないので狙わないように。こちらの不手際でウソを載せてしまった事を深くお詫び申し上げます。



ここで龍虎乱舞をキャンセルで出せば…



はい、クラークさんタコ殴り決定



ここでヒットしていれば…



龍虎乱舞まで出す。かわし攻撃が2回入ればほぼ勝ち

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
大外刈り	→or←+C
一本背負い	→or←+D
●特殊技	
鬼車★	→+A
飛車落とし	←+A
瓦割り	→+B
桂馬打ち	↘+B
●必殺技	
虎煌拳★	↓↘→+AorC
飛燕疾風脚	↙ため→+BorD
翔乱脚	→↘↓↙←+BorD
猛虎 無頼岩★	↓↙←+AorC
暫烈拳	→←→+AorC
三戦の型	↓↓+AorC（押しっぱなしでパワーゲージアップ）
●超必殺技	
覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
真・鬼神撃	投げ間合いで ↓↘→↓↘→+AorC
◎ストライカー動作	
超必殺・天狗至高拳	画面端から「覇王翔吼拳」で攻撃

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
→+A	△			
←+A	△			
→+B	△			
↘+B	△			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



レオナ

攻略／L.L. terra

対人戦攻略

中間～遠距離では、対空を兼ねて、昇りジャンプ弱キックor強キックで接近しよう。相手に接近したら、下方向に判定の強い小ジャンプ弱パンチor強パンチ、あるいはダッシュから近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルイヤリング爆弾・2（以下『ハートアタック』）で攻めていく。ハートアタックはガードされてもこちらが先に動けるので、再び攻撃を出していこう。

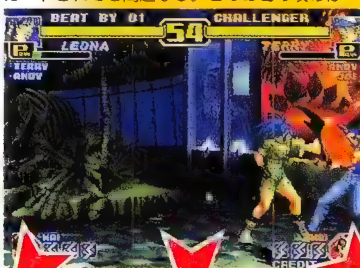
また、そこへ、ムーンスラッシャーやしゃがみ弱キックから、弱ボルテックランチャーやグランドセイバーなどへの連係、前かわしやかわし攻撃などをまぜるのも有効だ。

ガードがかたい相手には、中段技である垂直ジャンプ強キックが有効。キャンセルしてXキャリバーを出せば、画面中央では反撃を受けない。

相手をダウンさせたら、グランドセイバーで接近し、起きあがりに近距離立ち強キックを重ねてハートアタックを狙っていこう。

ハートアタックをヒットさせたあとは、しゃがみ強パンチ→キャンセルムーンスラッシャーを決めたあとに起爆、がもっとも確実にダメージを与えられる。画面端なら、しゃがみ強パンチ→キャンセル

ガードされても問題なし。このあとの攻めは…

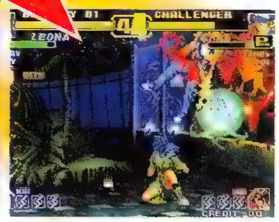




足払いなどを出す相手には満月斬り！



そのまま跳びこみ攻撃でもよかろう



ジャンプしようとする相手にはボルテク弾がヒットする

ハートアタックから大ダメージを狙え！

弱グランドセイバー後にしゃがみ強パンチで追い打ちして、さらにしゃがみ強パンチ→弱グランドセイバーの連係（相手はガード不可能）で大ダメージだ。

ちなみに、リョウ、ユリ、紅丸に対しては、ハートアタックヒット後にグレイトフルデッドを決めるとダメージが大幅にアップするので、直接出していってもいいだろう。

相手に攻めこまれている状況では、対空技にはムーンスラッシャーが有効。前作より発生が早くなったので、信頼して使っていける。早めに出せば、一方的に負けることはないぞ。遠い間合いでは姿勢が低くなるしゃがみ強キックも有効だ。



紅丸にハートアタックを決めたあとに…



グレイトフルでこのダメージ！　MAX版だと一体どうなるんだろう…

技コマンド表

●投げ技

- レオナクラッシュ　➡or⬅＋C
- オーデルバックラー　➡or⬅＋D
- ハイデルンインフェルノ　ジャンプ中・投げ間合いで⬆以外＋CorD

●特殊技

- ストライクアーチ　➡or⬅＋B

●必殺技

- ムーンスラッシャー★　⬇ため⬆＋AorC
- ボルテックランチャー　⬅ため➡＋AorC
- グランドセイバー★（弱）　⬅ため➡＋BorD
- グライディングバスター★　強グランドセイバー後　➡＋D
- Xキャリバー★　ジャンプ中　⬇⬋⬅＋AorC
- イヤリング爆弾（ばくだん）・1　⬇⬋⬅＋BorD
- イヤリング爆弾（ばくだん）・2（ハートアタック）　⬅⬇⬋＋BorD（一定時間内に再入力で爆発）

●超必殺技

- Vスラッシャー　ジャンプ中　⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋AorC
- リボルスパーク　⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡＋BorD
- グレイトフルデッド　⬇⬊➡⬇⬊➡＋AorC

◎ストライカー動作

- キラータッチ　画面端から突進→相手に爆弾をセット

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	◎／◎
遠距離立ち	×	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	○	×	○
斜め／垂直小ジャンプ	○	○	×	○
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			
➡＋B	△			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

ラルフ

攻略／さる様

今回も強パンチが強い!! 振りまわして相手を威嚇しろ!

対人戦攻略

今回も遠距離立ち&しゃがみ強パンチが強力なので（技のスピードは遅くなっているが）、これらを試合開始時くらいの間合いで、多少適当にでもいいから振りまわして牽制し、相手の様子を見ながら跳びこんで間合いをつめよう。

ジャンプ攻撃はほとんど空中ふっとばし攻撃だけで充分だが、空中戦を挑むなら弱キック、連続技を狙いたいなら強パンチor強キックと状況に応じて使い分けられるとなおいい。接近したら、遠距離立ち弱キックをメインに使って相手をかためながら、スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下『SAB』）を狙っていこう。ダッシュから直接狙ったり、空ジャンプから仕かけたりするのがおもな狙い方になる。

しかし、投げばかりを狙っていても、暴れられてつぶされたり、ジャンプでかわされたりしてしまうので、打撃技を使う必要が出てくる。暴れる相手に対してはしゃがみ強パンチで相手の技をつぶし、ジャンプでかわそうとする相手に対しては遠距離立ち強パンチor弱キックでジャンプを止めてしまおう。そうすれば相手のガードを誘えるので、SABが狙いやすくなる。

SABを決めたあとは相手が自分の近くに倒れるので、起きあがりを攻めることも忘れずに。

しかし、ここまで書いたことは、自分が先手を取れた時の話。ラルフは地上戦はかなり強いが、強力な対空技を持っていないので、相手にガンガン跳びこまれてしまうとちょっとつらい。そこで、相手のジャンプを防ぐ方法を覚えておこう。

小or中ジャンプに対しては、遠距離立ち弱パンチor弱キックで跳び際を止め、通常or大ジャンプは前かわしでくぐるか、垂直通常ジャンプ弱キックor強パンチで落とすといい。ジャンプを落としたあとは、跳びこみやダッシュで間合いをつめておくといいだろう。



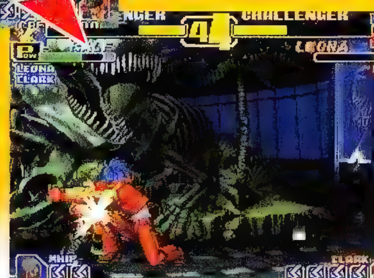
とりあえず間合いをつめたい時はこの技を早めに出そう



遠距離立ち弱キック。ここから色々な行動につなげよう



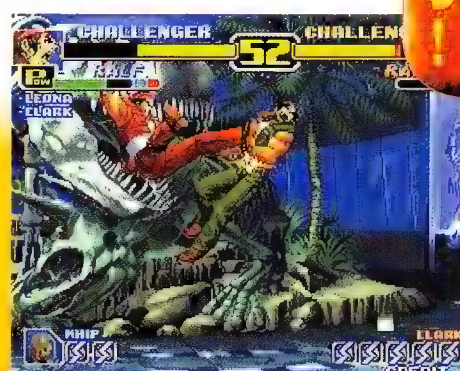
起き攻めの一例。SABを決めたあとに…



打撃技を重ねるか…



少し待って直接SABで吸いこむかの2択をかけよう



発生が非常に早いので、多少反応が遅れても大丈夫



技コマンド表

●投げ技

- ダイナマイトヘッドバット　➡or⬅＋C
- ノーザンライトボム　➡or⬅＋D

●必殺技

- ガトリングアタック★　⬅ため➡＋AorC
- スーパーアルゼンチンバックブリーカー　投げ間合いで ⬅↙⬇↘➡＋BorD
- ラルフキック　BorD一定時間押しっぱなし後に放す
- 急降下爆弾パンチ（地上）（きゅうこうかばくだんパンチ（ちじょう））　⬇ため⬆＋AorC
- 急降下爆弾パンチ（空中）（きゅうこうかばくだんパンチ（くうちゅう））　ジャンプ中　⬇↘➡＋AorC
- バルカンパンチ　AorC連打
- ラルフタックル★　➡↘⬇↙⬅＋BorD

●超必殺技

- ギャラクティカファントム　⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
- バリバリバルカンパンチ　⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
- 馬乗り（うまの）バルカンパンチ　⬇↙⬅↙⬇↘➡＋BorD

◎ストライカー動作

ギャラクティカファントム
急降下爆弾パンチで着地→「ギャラクティカファントム」で攻撃

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	○	○	×
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	○	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP10下部欄外の注記を参照）

クラーク

攻略／L.L. terra



対人戦攻略

相手に接近し、スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下『SAB』）を決めていくのが基本的な戦法だ。

跳びこむ際には、中ジャンプふっとばし攻撃が基本。対空を兼ねる場合は、昇りジャンプ強キック、ジャンプ弱キックがいいだろう。これらのジャンプ攻撃で接近したら、さらに小ジャンプふっとばし攻撃や小ジャンプ弱パンチで攻めていく。

小ジャンプふっとばし攻撃がガードされた場合は、ダッシュからフランケンシュタイナー、小ジャンプ弱パンチがガードされた場合は、少し待ってSABを決めよう。

SABを決めてからの起き攻めが勝負の決め手だ！

SABなどを決めて相手をダウンさせたあとの起き攻めが、クラークの真骨頂だ。選択肢としては、①少し待ってSAB、②フランケンシュタイナー、③近距離立ち強パンチ→キャンセルSAB、④垂直小ジャンプ弱パンチ、⑤後ろかわしからSAB orウルトラアルゼンチンバックブリーカー、がある。

①の場合は、ガードしがちな相手に有効だ。密着より少し離れた距離から狙うといいだろう。②の場合は、ジャンプでかわされたり通常投げで反撃されてしまうが、それ以外の技（投げられ判定があれば超必殺技もOK）には決めることができる。③の場合は、近距離立ち強パンチの判定が強いので、起きあがりに重ねるように出していくとヒットしやすい。④の場合は、相手がしゃがんでいると垂直小ジャンプ弱パンチがヒットするので、近距離立ち強パンチにつないで連続技を狙っていける。ガードされたら、フランケンシュタイナーや、少し待ってSABを決めよう。⑤の場合は、無敵対空技などを出してくる相手に有効だ。

相手に攻めれらている状況では、フランケンシュタイナーが有効。割りこみ、対空の両方に使っていける。無敵時間の長い強をおもに使っていこう。対空技として使用する場合は、早めのタイミングで出すようにするとよい。



通常技を早めに重ねて、誘ってみるのもいいとよろし



このあとは起き攻めの時間だ。読まれないように連係を使い分けよう



足払いで暴れても無駄！　無駄！　しっかりげっちゅうしてます



相手のダウン回避をダッシュで追いかけて…



終わり際に近距離立ち強パンチを重ねてみるのもいいぜ

相手がジャンプ攻撃を出している場合は、ほぼＧＥＴできる



技コマンド表

●投げ技	
投げっぱなしジャーマン	➡or⬅＋C
フィッシャーマンバスター	➡or⬅＋D
デスレイクドライブ	ジャンプ中・投げ間合いで⬆以外＋CorD
●特殊技	
ストンピング★	➡＋B
●必殺技	
ガトリングアタック★	⬅ため➡＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで ⬅↙⬇↘➡＋BorD
マウントタックル	⬅↙⬇↘＋AorC
クラークリフト	マウントタックル中 ⬇⬇＋A
ローリングクレイドル	マウントタックル中 ⬇⬇＋BorD
スーパーリフト（D・D・T）	マウントタックル中 ⬇⬇＋C
ナパームストレッチ	➡⬇↘＋AorC
フランケンシュタイナー	投げ間合いで ➡⬇↘＋BorD
フラッシングエルボー	必殺投げ中 ⬇↘➡＋AorC
●超必殺技	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋AorC
ランニングスリー	⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡＋BorD
◎ストライカー動作	
フラッシングランチャー	一定距離内にいる相手をキャッチして投げ飛ばす

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	×	◎	◎／×	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	×	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め・垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
➡＋B	×			

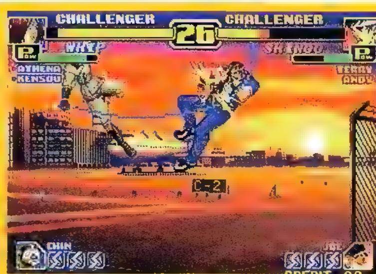
※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



ウィップ

攻略／モリスケ

対人戦攻略



相手の跳びこみはできるだけコレで落としておきたい



ゲージがあるときはコレ。ある程度引きつけて出そう

発生の早い技にとぼしく、超必殺技以外に無敵時間のある技がないため、相手に接近されると反撃に転じにくい。そこで中間〜遠距離を常にキープし、スキを見てジャンプ攻撃から攻めこむのが基本となる。

中間〜遠距離では垂直ジャンプ強パンチを多用して牽制しつつ、相手の跳びこみをつぶしていく。垂直ジャンプ強パンチに合わせて大ジャンプ攻撃を仕かけてくるような相手には、ゲージがある時にはソニック・スローターで迎撃。ゲージがない時はバックステップで間合いを離してから垂直ジャンプ強パンチや、ダッシュで相手の跳びこみをくぐるなど、できるだけジャンプ攻撃をガードしないようにしたい。相手のジャンプ攻撃をガードした場合は、ガードキャンセルかストライカーを使って間合いを離すのがベストだが、どちらも使用できない時にはかわし攻撃で割りこみを狙ったり、前かわしから投げを狙おう。

ジャンプ強パンチをガード不能にするタイミングを覚えよう！

相手の跳びこみを迎撃した直後や垂直ジャンプ強攻撃をガードさせた時はこちらが先に動けるので、中ジャンプで攻めこむチャンス。中間距離から跳びこむ場合は横に長いジャンプ強キックを使い、近距離からはジャンプ強パンチを使う。ジャンプ強パンチを使う場合は、前号で紹介したガード不能となるタイミングを常に心がけたい。難易度は高くないので、練習すればマスターできるハズ。



ガード不能となるジャンプ強パンチ。ここから連続技だ

ジャンプ強キックをガードさせたあとの有効な選択肢は、ジャンプ強パンチ、かわし攻撃、しゃがみ弱キックなど。ジャンプ強パンチはもちろんガード不能を狙う。中ジャンプ直後に強パンチを出せば裏まわりを狙うこともできるが、着地時に連続技を決めにくいので、ガード不能を狙った方が賢明。

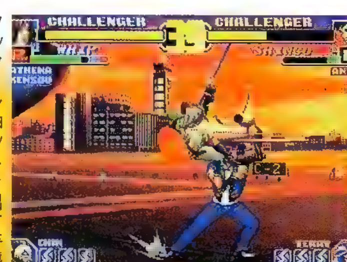


ここからの跳びこみは迎撃されにくい。ガード不能を狙え

こちらの跳びこみに合わせて対空技を出してくるような相手には、かわし攻撃やしゃがみ弱キックを使う。かわし攻撃はガードされても相手より先に動けるので、直後にジャンプ強パンチを狙うと迎撃されにくい。しゃがみ弱キックは暴れている相手に効果的だが、ヒットさせても不利なので攻め続けることは難しい。

そこで、キャンセルしてストリングス・ショットを出すのがオススメ。中段のタイプAと下段のタイプCを使い分け、相手のガードをくずしてやろう。

この他、相手の頭上付近でフック・ショットを出す奇襲も効果的。ガードされても相手との間合いが離れるので、反撃を受けることはない。



フック・ショットは接近時に出した方が反撃を受けにくい

技コマンド表

●投げ技

- アルファ　➡or⬅＋C
- ツェット　➡or⬅＋D

●特殊技

- ウィップショット　➡＋A（5回連続入力）

●必殺技

- ブーメラン・ショット“コード：SC”★（○/×）　⬅↙⬇↘➡＋AorC
- アサシン・ストライク“コード：BB”　➡⬇↘＋AorBorCorD
- フック・ショット“コード：風（かぜ）”　ジャンプ中　⬇↙⬅＋AorC
- ストリングス・ショット
  - タイプA“コード：優越（ゆうえつ）”★（○/×）　➡↘⬇↙⬅＋A（押しっぱなしでため可）
  - タイプB“コード：力（ちから）”★（○/×）　➡↘⬇↙⬅＋B（押しっぱなしでため可）
  - タイプC“コード：勝利（しょうり）”★（○/×）　➡↘⬇↙⬅＋C（押しっぱなしでため可）
  - タイプD“コード：アメ”　D（ため動作を終了）
- デザートイーグル　⬅⬇↙＋AorC（8回目はマガジン取り換え）

●超必殺技

- ソニック・スローター“コード：KW”　⬇↙⬅↙⬇↘➡＋AorC

◎ストライカー動作

- ヴァルキリーショット　画面端から出現→ムチを振りまわして攻撃

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	◎	×	◎
しゃがみ	×	◎	◎／◎	×
垂直通常ジャンプ	×	○	×	○
斜め／垂直小ジャンプ	×	○	×	○／○（※1）
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
➡＋A（5回連続入力）	×／×／×／×／×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×
※1：大ジャンプのみキャンセル可。

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP10下部欄外の注記を参照）。



あさみや
麻宮アテナ

攻略／飲み頃KING

対人戦攻略

今年のアテナちゃんを使っていて、「イマイチ何かが足りないなあ」と思ってる人も多いだろう。それもそのはず、去年はあったスーパーサイキックスルーがなくなっているからだ。これが欠けてしまったため、去年の闘い方を多少アレンジする必要がある。通常技は性能のいいものがそろっているので、必殺技にあまり頼りすぎず、打撃で勝負していくようにしよう。

遠距離では、サイコボールアタックとサイコシュートを撃ち分け、跳んできたところを強サイコソードで撃墜、といったことが一応可能。強サイコソードは、早出しするか、よほど引きつけてからでないと、つぶされるか相打ちになってしまうので注意しよう。

また、しゃがみ強パンチも一応対空として使っていくことができるが、下方向に強いジャンプ攻撃にはつぶされてしまうので、あまりおすすめでなし。

今年も、サイコボールアタックが相手に当たる直前にサイキックテレポートを出すと、ガードができなくなるという現象がそのまま残っている。うまく活用していこう。ただし、相手キャラによっては起きあがりに重ねないと間に合わないので注意。その場合でも、接近する手段としては使っていけなくもないが。

また、サイコシュートや、ストライカー動作においても同様のことができる。サイコシュートの場合は、その硬直時間の長さから、相手がダウンしたところに重ねていかないと間に合わない。サイコシュートが当たれば強サイキックテレポートで接近後、サイコソードでの追い打ちが間に合う。画面端であればシャイニングクリスタルビットを入れることも可能。



相手の起きあがりにサイコシュートを重ねてえ…



てれぽ〜と。ガード不能にさせておいて



浮いたところにシャイニングクリスタルビット。端限定だけど

必殺技が弱体化？ 通常技を駆使して闘え！

こちらから攻めこむ場合、ジャンプ攻撃なら裏まわりを狙える弱キックか、強キックがいいだろう。空中ふっとばし攻撃でもいいのだが、去年と技が変わってしまい、弱体化してしまったことに注意。

近〜中間距離ではしゃがみ弱キック、遠距離立ち強パンチを牽制として使っていく。まずは1発1発、様子を見ながらしゃがみ弱キックを出していき、当てたあとに遠距離立ち強パンチを出すか、少し歩いてからしゃがみ強キックを出していこう。この時、キャンセルサイコボールアタックを出してもいいが、かわし攻撃で割りこまれる心配があるので、キャンセル連還腿と使い分けていくようにしよう。

しゃがみ弱キック→キャンセル弱サイキックテレポートで相手の裏にまわり、投げを狙ったり、再びしゃがみ弱キックを出していく、という風にするのもアリ。



遠距離立ち強パンチ。主力っすねぇ



あちゃ、よけられた。反撃確定。注意しよう…

技コマンド表

●投げ技

ビットスルー　→or←＋C

サイキックスルー　→or←＋D

サイキックシュート　ジャンプ中・投げ間合いで　↑以外＋CorD

●特殊技

連還腿（れんかんたい）　→＋B

フェニックスボム　ジャンプ中　↓＋B

●必殺技

サイコボールアタック★　↓↙←＋AorC

フェニックスアロー★　ジャンプ中　↓↙←＋BorD

サイキックテレポート　↓↘→＋BorD

サイコリフレクター　→↘↓↙←＋B

サイコリフレクター★　→↘↓↙←＋D

サイコソード★　→↓↘＋AorC（空中可）

サイコシュート　←↙↓↘→＋AorC

●超必殺技

シャイニングクリスタルビット　→↘↓↙←→↘↓↙←＋A orC（空中可）

クリスタルシュート　シャイニングクリスタルビット中　↓↙←＋AorC（空中可）

フェニックスファングアロー　ジャンプ中　↓↘→↓↘→＋AorC

◎ストライカー動作

サイコヒーリング　出現地点を基準に一定範囲内で味方キャラの体力を回復

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	◎	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	◎	×	◎	×
斜め／垂直小ジャンプ	◎	×	◎	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	◎			
→＋B	×／○			
空中↓＋B	○			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP10下部欄外の注記を参照）。



椎拳崇（しいけんすう）

攻略／飲み頃KING

超能力を失ってパワーアップ！今年の夏は暑い…

対人戦攻略

超能力を失った代わりに反則的な強さを手に入れた今年の拳崇。気合いを入れれば3人抜きも夢ではないぞ。

中間〜遠距離では、遠距離立ち弱キックと遠距離立ち強キックを牽制として使っていこう。どちらも相変わらずリーチが長く、発生が早いうえに判定も強いぞ（いいことだらけ）。そしてスキを見て、そのまま弱箭疾歩で突っこんでもいいし、間合いをつめすぎてしまった場合はしゃがみ強キック↓キャンセル弱箭疾歩とすれば、多少間合いが開くので反撃を受けづらくすることができる。

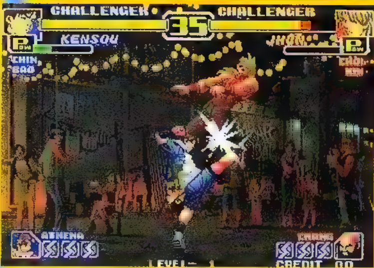
こちらから跳びこむ時は、小ジャンプ強キックか空中ふっとばし攻撃がいい。そのあとは、しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ↓遠距離立ちorしゃがみ強キックか、近距離立ち弱キック↓キャンセル龍連打といった連係を使っていこう。しゃがみ強キックの場合、キャンセル弱箭疾歩を出していってもよし。

龍連打についてだが、龍連打を使ってかためていく場合、龍連打↓近距離立ち強パンチ↓キャンセル龍連打と、間に近距離立ち強パンチをはさんでいくといい。なぜなら、龍連打だけでガードクラッシュさせることはできないので、いつか相手のゲージもたまり、抜けられてしまう恐れがある。そこで、近距離立ち強パンチを使うことによってガードクラッシュさせ（当然そのあとの龍連打はヒット確定）、そこから一気に大ダメージを奪ってしまえる。ちなみに、強パンチの方が強キックよりも早くガードクラッシュさせることができる。

先月、強龍連打（連打つき）を抜けられるキャラを挙げたが、厳密にいうと、包は立ちガード時、ジョンはしゃがみガード時のみということを覚えておこう。拳崇が嫌いな人達（泣）。

また、先月の補足だが、穿弓腿は、弱より強の方が2段目の攻撃判定が出るのが若干早い。そのため、キャラにもよるが、しゃがみガード状態の相手にも2段目まで当たり、ガードされてもこちらが有利。そこで、しゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル強穿弓腿↓遠距離立ち強キック、といった連係も考えられる。しゃがみ強パンチ↓キャンセル後旋腿をガードさせたあとに出していくのも効果的だ。起き攻めに使っていってもいい。

また、昇りジャンプ強キックが中段になるということも覚えておこう。足の先端を当てるように出すのがポイント。これも起き攻めの選択肢の一つとして使っていける。



遠距離立ち強キック。跳びこみ防止にも役立つ



弱箭疾歩。スキ少なし



きたぁ〜、ガードクラッシュ。このあとエライことに…



キャラによってはこのように2段目も当たる。硬直が少なくすげえ有利

昇りジャンプ強キックが中段に。起き攻めに使っていける



技コマンド表

●投げ技	
寸打（すんだ）	➡or⬅＋C
巴投げ（ともえなげ）	➡or⬅＋D
●特殊技	
虎撲手（こぼくしゅ）	➡＋A
後旋腿（こうせんたい）	➡＋B
●必殺技	
龍連牙（りゅうれんが） 地龍（ちりゅう）	⬅↙⬇↘➡＋A
龍連牙（りゅうれんが） 天龍（てんりゅう）	⬅↙⬇↘➡＋C
龍顎砕（りゅうがくさい）★	⬅⬇↙＋BorD
龍連打（りゅうれんだ）	➡⬇↘＋AorC
箭疾歩（せんしっぽ）★	⬇↙⬅＋AorC
穿弓腿（せんきゅうたい）★	⬇↘➡＋BorD
龍爪撃（りゅうそうげき） ジャンプ中	⬇↙⬅＋AorC
●超必殺技	
神龍凄煌裂脚（しんりゅうせいおうれっきゃく）	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋B
神龍天舞脚（しんりゅうてんぶきゃく）	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋D
超龍連拳（ちょうりゅうれんけん）	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
◎ストライカー動作	
肉（にく）まん4U	着地地点を基準に一定範囲内で味方キャラの体力を回復

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×／◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	○	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	○	○	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			
➡＋A	△			
➡＋B	○			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



鎮元斎

ちんげんさい

攻略／飲み頃KING

衣装は変われど闘い方は変化なし 相手にしつこくまとわりつけ！

対人戦攻略

基本的に前作とあまり変更点がないので、攻め方も今まで通りでおっけえ。

中間～遠距離ではあまり自分から手を出さず、遠距離立ち弱キック、遠距離立ち強パンチ、しゃがみ弱キックで牽制。たまに遠距離立ち強パンチを空振りキャンセルして弱瓢箪撃を出していこう。そしてスキを見て、ジャンプ強パンチで跳びこむか、回転的空突拳で接近。回転的空突拳はガードされても間合いが離れるため、まず反撃は受けない。

ガードされたら少し様子を見て再び回転的空突拳を出していってもいいし、跳びこんでいくのもいいだろう。また、遠距離立ち強パンチ→キャンセル弱瓢箪撃のみで地上戦を挑むのもアリ。

対空に関しては弱柳燐蓬莱が強いが、斜め前に跳んでいくため、相手が裏まわり狙いで深く跳びこんできた時は当たらないことが多い。その場合はしゃがみ強パンチを対空技として使っていこう。

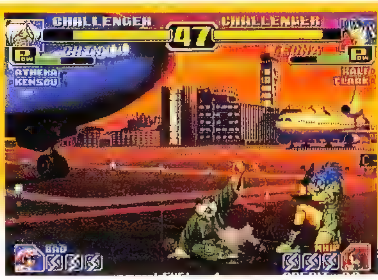
こちらから攻める場合、跳びこみはジャンプ強パンチで決まり。2段技のうえ、裏まわりも狙っていける。小ジャンプ強パンチで何回も跳びこんでいくのはかなりいやらしい。たまに、空振りジャンプをし、しゃがみ弱キックからの連続技を狙っていくといいだろう。

また、ジャンプ強パンチは、昇りで出すと中段判定になるのも相変わらず。相手の起きあがりに重ねていくなど、うまく活用していこう。

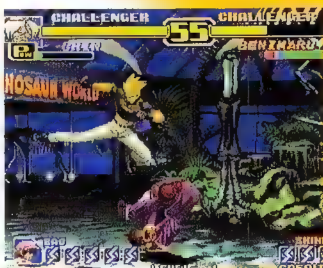
接近戦での基本として、先ほども挙げた遠距離立ち強パンチ→キャンセル弱瓢箪撃という連続技があるが、これに少し変化をつけると、さらに闘い方にバリエーションを持たせることができる。

遠距離立ち強パンチからキャンセル酔歩瓢箪襲を出し、相手に当たる前に空振りキャンセル回転的空突拳を出してみたり、キャンセル望月酔としてみるのも面白い。空振りキャンセルせずに、酔歩瓢箪襲キャンセル弱瓢箪撃としてみるのもいい。

また、遠距離立ち強パンチを遅めにキャンセルして酔歩瓢箪襲を出せば、中段判定のままになる。もちろんそれをキャンセルすることも可能。



回転的空突拳。ガードされてもスキ少ないっすう



裏まわりを狙ってくる相手に弱柳燐蓬莱を出してしまうと、こんなことに…





ジャンプ強パンチ。裏まわりを狙ったり中段にしちゃったり、使い方はさまざま

酔歩瓢箪襲キャンセルで…





寝り。回転的空突拳もアリ

技コマンド表

●投げ技

技	コマンド
強飲酒（ごういんしゅ）	➡or⬅＋C
逆脚投げ（さかあしなげ）	➡or⬅＋D

●特殊技

技	コマンド
酔歩瓢箪襲（すいほひょうたんしゅう）	➡＋A

●必殺技

技	コマンド
瓢箪撃（ひょうたんげき）★	⬇↙⬅＋AorC
柳燐蓬莱（りゅうりんほうらい）★	➡⬇↘＋AorC（「酔杯靠」後は「轟炎招来」へ変化）
回転的空突拳（かいてんてきくうとつけん）★	⬅↙⬇↘➡＋BorD 酔菅巻翁中 ➡＋BorD 望月酔中 ➡＋BorD
酔菅巻翁（すいかんかんおう）	⬇⬇＋AorC
蝶襲鯪魚（ちょうしゅうりくぎょ）	酔菅巻翁中 ➡＋AorC
望月酔（ぼうげつすい）	⬇⬇＋BorD
龍蛇反蹦（ろうじゃはんほう）	望月酔中 ⬆＋B
鯉魚反蹦（りぎょはんほう）★	望月酔中 ⬆＋D
酔杯靠（すいはいこう）	⬇↘➡＋AorC
噴炎口（ふんえんこう）★	酔杯靠後 ⬇↘➡＋AorC
轟炎招来・改（ごうえんしょうらい・かい）★	酔杯靠後 ➡⬇↘＋AorC

●超必殺技

技	コマンド
轟欄炎炮（ごうらんえんぽう）	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
轟炎招来（ごうえんしょうらい）	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC

◎ストライカー動作

蓬莱樂宴（ほうらいらくえん）
画面端から出現→範囲内の敵を攻撃する

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	×	◎	×／×
遠距離立ち	×	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	×／◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×／×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×／×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
➡＋A	△			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



包（パオ）

攻略／飲み頃KING

C投げは重要なダメージ源！連発で決めて相手の精神力を奪え!!

対人戦攻略

包はその体格上、おせじにも技のリーチがあるとはいえない。ただ、必殺技のほとんどが飛び道具のうえ、判定の強い通常技がそろっているので、リーチのなさを充分おぎなっている。意外にも、どの間合いでも闘える強さを持っているのだ。

中間～遠距離では飛び道具がメイン。サイコボールアタック（以下『PBA』）・フロントが基本だが、たまにバウンド、ライズ、バックステップからのエアフロント、エアバウンドと撃ち分けて、相手に容易に跳びこませないようにしよう。

また、サイコボールクラッシュ（以下『PBC』）・エアフロントは、昇りで出せば、それほど有利ではないにしろ、反撃は受けづらい。PBAとまぜて使っていこう。これで相手に接近するのも手だ。

対空はしゃがみ強パンチが強い。相手が裏まわりを狙ってきた場合は跳び越されてしまう恐れがあるので、間合いには気をつけよう。

中ジャンプor大ジャンプに対しては、ふっとばし攻撃も対空に使っていける。

こちらから攻める場合、接近する手段としては、空中ふっとばし攻撃、裏まわりを狙えるジャンプ強キック、昇りPBC・エアフロントなどがいいだろう。

近距離でもっとも頼れるのが、遠距離立ち強パンチとしゃがみ強パンチ。これらの技は判定が強く、相手の技をつぶしていける。たまにしゃがみ強パンチ→キャンセルPBA・フロントorライズを出していくのもいい。ただ、しゃがみ強パンチのあと、かわし攻撃で割りこまれてしまうので、キャンセル革裂や、旋壁蹴をまぜていくようにしよう。

C投げも重要な技の一つ。投げ抜けされないうえに、連打次第ではかなりのダメージを与えることができる。

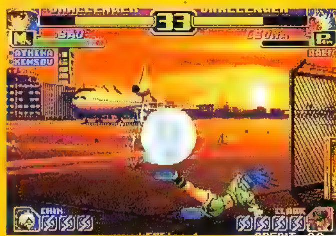
起き攻めについては、以下で説明するいくつかの選択肢をうまく使い分けていくようにしよう。

PBA・リフレクト。ガードされても反撃を受けづらく、けずり量もなかなか。そして何よりもすごいのがゲージのたまり方。全段（7ヒット）当たれば、ヒットorガード問わず、なんとゲージ1本以上たまってしまうのだ。ただし欠点もあり、あまり近くで出すと投げで反撃されてしまう。また、前かわしで逃げられると反撃確定。使えるからといって、やりすぎないように。

裏滑蹴を重ねていくのも、キャラ限定ではあるが使える選択肢のひとつ。密着から出せば、相手が早めにガードをした場合は正面に、ぎりぎりでガードしようとした場合は裏まわりになる。しかし、しゃがみ強パンチが対空になるようなキャラには、あっさり反撃されてしまうことを覚えておこう。

起きあがりにいきなり挽蛇を重ねていくのも面白い。相手の頭上で出せば、相手の後ろに落ちても正面ガード、完全に裏にまわれば裏まわりになる。これもガードされれば反撃確定。裏まわりジャンプ弱キックとまぜて使っていけば、バレにくくなるだろう。

また、もっともリスクの少ない技として、昇りジャンプ攻撃がある。ジャンプ攻撃は、昇りで出せばすべて中段判定にできるのが強い。これと下段攻撃との2択を使っていくのもアリ。



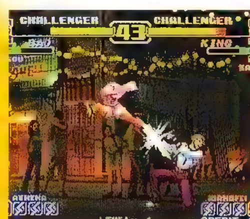
PBC・エアフロントを昇りで出せば、相手の足払いなどをよけつつ攻撃が可能



遠距離立ち強パンチは判定が強いっす…



挽蛇。うざそう…



昇りジャンプ強キック。中段でごわす

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
幻影頭技（げんえいとうぎ）	→or←＋C
クリティカルスロウ	→or←＋D
●特殊技	
革裂（かわさき）	→＋A
旋壁蹴（せんへきしゅう）	→＋B
閃翔蹴（せんしょうしゅう）	↘＋B
裏滑蹴（りかつしゅう）	↘＋D
双掌（そうしょう） ジャンプ中	↓＋A
挽蛇（ひきだ） ジャンプ中	↓＋B
●必殺技	
サイコボールアタック	
・フロント★	↓↙←＋A
・ライズ★	↓↘→＋A
・バウンド★	↓↘→＋B
・リフレクト	↓↙←＋B
・エアフロント ジャンプ中	↓↙←＋A
・エアバウンド ジャンプ中	↓↘→＋B
サイコボールクラッシュ	
・フロント★	↓↙←＋C
・ライズ★	↓↘→＋C
・バウンド	↓↘→＋D
・リフレクト	↓↙←＋D
・エアフロント ジャンプ中	↓↙←＋C
・エアバウンド ジャンプ中	↓↘→＋D
●超必殺技	
サイコボールアタック	
・MAX	↓↙←↓↙←＋AorC
・DX	→← ↙↓↘→＋BorD
サイコボールクラッシュSP	↓↙←↓↙←＋BorD
◎ストライカー動作	
サイコボールアタックMAX ～Striker MIX～	画面端から「サイコボールアタックMAX」で攻撃

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×／×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×／×	×／×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×／×	×／×
ふっとばし攻撃	×			
空中ふっとばし攻撃	×			
→＋A	○			
→＋B	×			
↘＋B	×			
↘＋D	×			
空中 ↓＋A	×			
空中 ↓＋B	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP10下部欄外の注記を参照）。



キム・カッファン

攻略／ILPーケンちゃん

空連撃が非常に使える！ ここから攻めを組み立てていこう

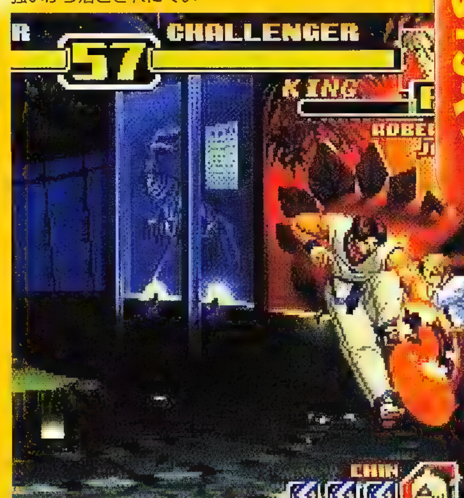
目を空振りキャンセルして飛翔脚を出し、フォローするといい。その他、2段目は当たるが1段目は空振りしてしまうという相手に対しても、空振りキャンセルでフォローした方がより有効だ。

牽制には遠距離立ち弱パンチが使える。リーチが長く発生が早いので、相手の動きを止めるのに重宝する。

対空やリバーサルには、非常に頼れる弱飛燕斬を使っていこう。ガードされたり、ヒットしても相手がダウンしなかった場合でも、間合いが離れるので反撃は受けづらい。

対空技としては、他にもしゃがみ強パンチや鳳凰飛天脚も使っていけるぞ。鳳凰飛天脚は判定が強いのでかなり信頼して使えるが、打点が高くなってしまうと2段目のねりチャギが空振りしてしまうので注意して使っていくといい。

跳びこみ攻撃には、ジャンプ弱パンチ、ジャンプ強キック、飛翔脚を使い分けよう。遠距離からの跳びこみにはジャンプ強キックを使い、近距離からの跳びこみには裏まわりを狙えるジャンプ弱パンチを使っていこう。



跳びこみのタイミングをずらせる飛翔脚。下に判定が強いから落とされにくい

対人戦攻略

新特殊技の空連撃を使って攻めていこう。しゃがみ弱パンチ→キャンセル空連撃（1段目）→キャンセル飛翔脚をガードさせると、こちらが先に動くことができるので、さらにラッシュをかけることができるのだ。当然、しゃがみ弱パンチのヒット確認ができたら、キャンセル空連撃→キャンセル鳳凰脚までつないでいこう。

飛翔脚をガードさせたあとは、もう一度しゃがみ弱パンチから空連撃を出したり、中ジャンプ弱パンチで裏まわりを狙ったりするといい。

ちなみに、チンやパオなどの小さいキャラにしゃがまれてしまうと、空連撃がヒットしないので注意しよう。このような小さいキャラに空連撃を使ってしまった時は、1段



飛翔脚。この連続技強くねぇ？ 使える！



しゃがみ弱パンチ→キャンセル空連撃からの…



鋭い裏まわりジャンプ弱パンチ。これまた使える！



牽制技としては優秀。これで相手の動きを止めてしまえ



絶対的な信頼を置いていい。対空、割りこみ、リバーサル、なんでもこい！

技コマンド表

●投げ技

首極め落とし	➡or⬅＋C
殺脚投げ	➡or⬅＋D

●特殊技

空連撃	➡＋A
ねりチャギ	➡＋B

●必殺技

半月斬 ★（※1）	⬇⬋⬅＋BorD
飛燕斬	・⬇ため⬆＋BorD ・強飛燕斬～追加入力 ⬇＋D
流星落 ★	⬅ため➡＋BorD
飛翔脚 ★	ジャンプ中 ⬇⬊➡＋BorD
覇気脚	⬇⬇＋BorD

●超必殺技

鳳凰脚	⬇⬋⬅⬋➡＋BorD
鳳凰飛天脚	⬇⬊➡⬇⬊➡＋BorD

◎ストライカー動作

飛昇脚	上空より突進→相手を垂直に打ち上げる

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			
➡＋A	○／×			
➡＋B	△			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×
※1　空中ヒット中のみ、鳳凰脚でキャンセル可。

対人戦攻略



チャン・コーハン

攻略／ILPーケンちゃん

鉄球を使いこなしてパワフルに攻めていこう

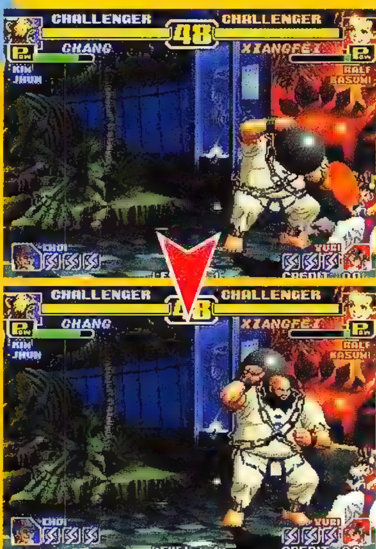
攻撃力がバカ高いチャン・コーハン。単発で当ててもかなりのダメージを取れるのが魅力。その攻撃力をうまく利用して闘っていきたい。

まず相手に接近したい時は、小ジャンプふっとばし攻撃を使おう。小さいキャラには当たりづらいが、横方向に判定が強く、相手のジャンプもつぶせるので多用していいだろう。接近戦での跳びこみは、下方向に判定の強いジャンプ弱キック、ジャンプ強キックを使っていく。



頼れるジャンプふっとばし。これで相手はジャンプしづらくなる

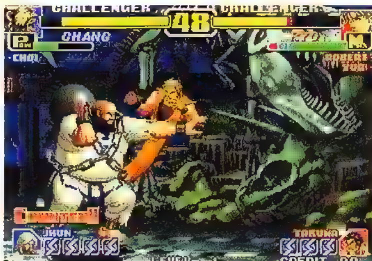
地上戦は鉄球大回転をからめた攻めでラッシュをかけていきたい。鉄球大回転をガードさせた直後に回転を停止させると、こちらが先に動けるようになるので、色々な選択肢を迫っていける。ワンテンポ置いて大破壊投げを狙ったり、もう一度しゃがみ弱パンチ→キャンセル鉄球大回転っていうのも「あり」だろう。



鉄球大回転は当たった瞬間に停止するようにしよう。そうすれば…

先に動けるおいしいタイム。ラッシュをかけていこう

中間〜遠距離では、相手の小or中ジャンプ封じに遠距離立ち弱パンチを出していったり、弱鉄球粉砕撃を連続して出していくのが有効だ。ただし、鉄球粉砕撃は前かわしをされると危険。連続して出す時は相手の動きをよく見て、かわし移動をしてきたら、しゃがみ弱パンチ→キャンセル鉄球大回転を合わせたり、投げを狙ったりして反撃をつぶしていこう。



相手の小ジャンプはこれで落とせる。適度にばらまこう

たまにしゃがみ強キックを出すのも奇襲になる。空振りキャンセルひき逃げや、しゃがみ強キックをガードさせて遅めにキャンセルひき逃げを出せば、相手が動こうとするところにヒットしやすい。こればっかりやっていると相手に読まれて反撃を受けるので、たまにかくし味として使う程度がいい。

相手を画面端に追いつめたら、アーマーモードを発動して強鉄球大回転を出し続けるのがいい感じ。ガードキャンセル前転で後ろにまわりこまれたりすると危険だけど。

ちょっと補足。D投げは投げはずし不能なので、コマンド投げ感覚で使っていける。威力も大きい。相手の前かわし後などを狙ってみたりするといいだろう。



怖くねえ、アーマーモードの鉄球大回転。ゴリゴリいこうぜ！



D投げ超減る。投げはずしされないし

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
破顔撃（はがんげき）	➡or⬅＋C
鎖締め（くさりじめ）	➡or⬅＋D
●特殊技	
ひき逃げ（にげ）	↘＋A
●必殺技	
鉄球粉砕撃（てっきゅうふんさいげき）★	⬅ため➡＋AorC
鉄球大回転（てっきゅうだいかいてん）	AorC連打
大破壊投げ（だいはかいなげ）	投げ間合いで ➡↘⬇↙⬅➡＋AorC
鉄球太鼓打ち（てっきゅうたいこうち）	⬅↙⬇↘➡＋BorD
●超必殺技	
鉄球大暴走（てっきゅうだいぼうそう）	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
鉄球大圧殺（てっきゅうだいあっさつ）	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
鉄球大撲殺（てっきゅうだいぼくさつ）	⬇↘➡⬇↘➡＋BorD
◎ストライカー動作	
鉄球大降臨（てっきゅうだいこうりん）	画面端で相手を鉄球でつぶす

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	×	◎
遠距離立ち	×	◎	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
↘＋A	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP.10下部欄外の注記を参照）



チョイ・ボンゲ

攻略／DSP－たろりん

びよよん鳳凰脚が主力 裏まわりからチャンスをつかめ

対人戦攻略

全体的に技の性能が低くなっているものの、ガードをくずせる骸突きを入手して、逆に凶悪になった今回のチョイ。最大の狙いは骸突き→キャンセル鳳凰脚（通常版）だ。

基本的な闘い方は前作までと変わらず、空中戦。裏まわりジャンプ強パンチや飛翔脚で接近していくのだ。

裏まわりジャンプ強パンチは、間合いによって小ジャンプと通常ジャンプを使い分けていく。飛翔脚で接近する場合は、相手にめりこませるために、中or大ジャンプから出すようにしよう。

ジャンプ強パンチがヒットしたら、着地でしゃがみ弱キックから連続技を狙う。

ガードされた場合は、弱攻撃でチクチクきざむパターンと、しゃがみ強パンチ→キャンセル骸突き→キャンセル鳳凰脚を狙うパターンの2つを使い分けよう。もちろんメインは後者。しゃがみ強パンチをガードさせてしまえば、骸突きは連続ガードになるので、ガードキャンセル以外の脱出手段はない。ただし、ジャンプ強パンチを連続ガードにすることが難しいため、毎回しゃがみ強パンチばかり使っているとあっさり逃げられてしまうし、ガードキャンセル前転で脱出された時も反撃確定。そこで、裏の選択として、弱攻撃によるかためも必要になるというわけ。

弱攻撃でのきざみは、しゃがみ弱キック×2→遠距離立ち弱キックがおすすめ。ただし、このあとは間合いが離れているため、へたにしゃがみ強パンチ→キャンセル骸突きに連係させてしまうと、キャンセル鳳凰脚がとどかなくなる。そこで、①再び跳びこむ、②しゃがみ強パンチ→キャンセル弱旋風飛猿刺突→方向転換、③キャンセル通り魔蹴りを出して接近し直す、といった連係を使おう。

③の通り魔蹴りのあとは、ヒットすれば鳳凰脚が連続技になる。ガードされた場合もこちらが有利なので、跳びこんだり、遠距離立ち弱キックでかためるとよい（キャンセル骸突きを狙うのも楽しげ）。

また、ストライカーも活用したい。ストライカー動作をガードさせてから骸突きを狙う連係はかなり強い。ラルフあたりがおすすめだ。前かわしで回避される可能性はあるけどね。

相手がこちらの跳びこみを警戒してぴょんぴょん跳びまわっているようなら、強旋風飛猿刺突の空中ヒットを狙っていこう。画面端が近ければ、強飛翔空裂斬でもいい。

さて、体力が赤点滅状態になると、チョイはいきなり弱体化する。鳳凰脚がまったく連続技に組みこめなくなるためだ。そうなったら、真！超絶輪回転突刃or交通事故（空中ヒット）狙いに切り替えるとよい。

しゃがみ弱キック×2のあと、⬇⬊➡⬈でジャンプし（大ジャンプにならないように注意）、少し待ってから⬇⬊➡＋Cと入力すると、裏まわりになりやすいので覚えておこう。ゲージが3本あったらカウンターモードを発動し、かわし攻撃→キャンセル通り魔蹴りでチクチク攻めるという手もある。



狙いは「ぴよん」だけど、露骨に狙いすぎるとこうなるでヤンス～



通り魔蹴りはヒット確認をして、ヒット時は鳳凰脚につなぐでヤンス～



人間飛び道具から「ぴよよん」を連続ガードにして、イジワルするでヤンスよ



これぐらいの位置で出すと、ガード方向はかなりきわどいでヤンス

技コマンド表

●投げ技	
頭乗刺し（ずじょうざ）	➡or⬅＋C
下血突き（げけつつ）	➡or⬅＋D
●特殊技	
骸突き（むくろつ）	➡or⬅＋A
通り魔蹴り（とおまけ）	➡or⬅＋B
●必殺技	
竜巻疾風斬（たつまきしっぷうざん）★	⬇ため⬆＋AorC
飛翔空裂斬（ひしょうくうれつざん）	⬇ため⬆＋BorD
旋風飛猿刺突（せんぷうひえんしとつ）	⬅ため➡＋AorC
回転飛猿斬（かいてんひえんざん）	⬇⬋⬅＋AorC
奇襲飛猿突き（きしゅうひえんづ）	回転飛猿斬中 AorC
飛翔脚（ひしょうきゃく）★	ジャンプ中 ⬇⬊➡＋BorD
●超必殺技	
真！超絶竜巻真空斬（しん！ちょうぜつたつまきしんくうざん）	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅＋AorC
鳳凰脚（ほうおうきゃく）	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋BorD
真！超絶輪回転突刃（しん！ちょうぜつりんかいてんとっぱ）	ジャンプ中 ⬇⬊➡⬇⬊➡＋AorC
◎ストライカー動作	
挑発三昧（ちょうはつざんまい）	相手のパワーゲージを減少させる／相手が間合い内にいれば攻撃に変化

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	○／×／×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			
➡＋A	○			
➡＋B	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



ジョン・フーン

攻略／DSP－たろりん

対人戦攻略

ジョンの醍醐味は猟虎陣を使った攻め。他のすべての行動は、猟虎陣への布石といっても過言ではない。

通常状態で使う地上技はふっとばし攻撃、遠距離立ち強キックの2つ。いずれも強力な牽制技だ。メインはジャンプ防止効果の高いふっとばし攻撃。距離が遠い時の反撃などにも使えるぞ。ダッシュで接近してしゃがみ弱キックでネチネチ攻めるのもいい。

跳びこむ場合は、小ジャンプ空中ふっとばし攻撃（早めに出す）、通常ジャンプ流滝蹴（裏まわり）の2つがメイン。流滝蹴を裏まわりで当てると、跳ね返ったあと、再び相手の頭上へと襲いかかることができる。ここでは、①再び流滝蹴、②着地寸前にジャンプ弱パンチ、③技を出さずに着地してしゃがみ弱キック、の3パターンが有効だ。



打点高めの裏まわり流滝蹴後は、もう一度相手の頭上に降りることができる

では、肝心の猟虎陣の解説に入ろう。猟虎陣に移行するパターンとしては、①遠距離で、または相手をダウンさせた時に⬇⬇＋B、②接近戦でしゃがみ弱パンチ→キャンセル猟虎撃（連続技）、③しゃがみ強キック→キャンセル⬇⬇＋Bの3つがおすすめだ。

猟虎陣が強い！カウンターモードでさらに強力に！

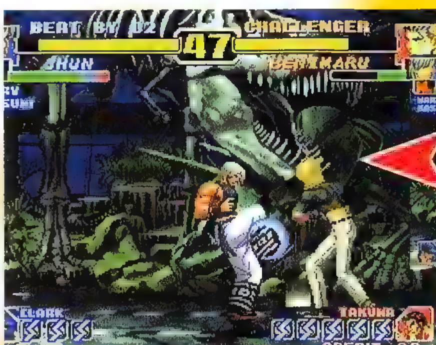
次に、具体的な戦法を紹介。遠距離から接近するには、襲虎撃を使う。姿勢が非常に低くなるため、相手の牽制技や飛び道具をくぐることができる（対空にもなる）。めりこむと危険なので、なるべく先端を当てるように使おう。

そのあとは、切り替え攻撃（➡＋A）を出すのが基本。中段、発生が早い、出がかりに打撃防御判定（超優秀）がついている、間合いが離れる、などすぐれた点が多い技なのだ。襲虎撃のあとだけでなく、危険を感じた時はとりあえずこの技を出していこう。

切り替え攻撃を恐れて様子を見ている相手には、飛虎撃と猛虎撃で2択を迫るのもいい。起きあがりを攻める時も、この2つの技が基本だ。

切り替え攻撃のあとは、飛虎撃が有効（先端が当たる）。もちろんワンパターン化をさけるため、他の行動もまぜていくこと。画面端ならば、そのまま狙鷲陣に移行してもいいだろう。

狙鷲陣は画面端で真価を発揮する。移行パターンは、①切り替え攻撃、②相手の起きあがりに弱排気撃を重ねる、の2つ。そこからの連係は、鷲爪脚（上段）→大極破（→切り替え攻撃 or キャンセル鳳凰裂爪脚）がおすすめ。ヒットすれば連続技、ガード時も連続ガードになり、ガードクラッシュだ。



そのあとは切り替え攻撃を出そう。相手が反撃しようとしてもゲットできる



姿勢が低くて動きも素早い襲虎撃。とりあえずこの技で接近するべし

猟虎陣の弱点は、投げ技に弱いということ（通常技なら投げはずしできるが）。そこで、相手が投げで対処してくるようなら、突然構えを解除して、様子を見たり、前かわしやジャンプをする、などの選択も必要になってくる。

ちなみに、狙鷲陣 or 猟虎陣中に、C or Dボタンを押しっぱなしにしたままA or Bボタン（現在の構えと逆のボタン）を押すと、動作なしで瞬時に構えを切り替えることができるので覚えておこう。これを使うと怪しい連係が組めるぞ。

カウンターモードも重要。かわし攻撃からの連続技の他、狙鷲陣や猟虎陣からもスーパーキャンセル鳳凰裂爪脚（以下『SC裂爪脚』）が狙っていける。特に強力なのは、①太極破→SC裂爪脚（太極破でガードクラッシュしたところに決まる）、②襲虎撃→SC裂爪脚（奇襲、対空から裂爪脚が入る）の2つだ。

おまけ。D投げで相手を画面端に投げたあとは、流滝蹴で裏まわりを狙えるぞ。

技コマンド表

●投げ技	
反動撃（はんどうげき）	➡or⬅＋C
回旋風（かいせんぷう）	➡or⬅＋D
●特殊技	
猟虎撃（りょうこげき）	➡＋B（B押しっぱなしで「猟虎陣」へ移行）
流滝蹴（りゅうろうしゅう）	ジャンプ中 ⬇＋B
●必殺技	
満月斬（まんげつざん）★(強:○/○/○/○/○/○/○)	⬇⬋⬅＋BorD（弱満月斬～B押しっぱなしで「猟虎陣」へ移行）
排気撃（はいきげき）	⬇⬋⬅＋AorC（弱排気撃～A押しっぱなしで「狙鷲陣」へ移行）
空砂塵（くうさじん）	⬇ため⬆＋AorC（弱空砂塵～A押しっぱなしで「狙鷲陣」へ移行）
狙鷲陣（そしゅうじん）	⬇⬇＋A
鷲爪脚(上段)（しゅうそうきゃく じょうだん）★	狙鷲陣中 ⬆＋C
鷲爪脚(下段)（しゅうそうきゃく げだん）★	狙鷲陣中 C
太極破（たいきょくは）★	狙鷲陣中 D
切り替え攻撃（きりかえこうげき）(狙鷲陣→猟虎陣)	狙鷲陣中 ➡or⬅＋B（B押しっぱなしで「猟虎陣」へ移行）
切り替え動作（きりかえどうさ）	狙鷲陣中 B（→猟虎陣） 猟虎陣中 A（→狙鷲陣）
猟虎陣（りょうこじん）	⬇⬇＋B
飛虎撃（ひこげき）	猟虎陣中 ⬆＋C
猛虎撃（もうこげき）★	猟虎陣中 C
襲虎撃（しゅうこげき）★	猟虎陣中 ⬇＋C
太極避（たいきょくひ）	猟虎陣中 D
切り替え攻撃（きりかえこうげき）(猟虎陣→狙鷲陣)	猟虎陣中 ➡or⬅＋A（A押しっぱなしで「狙鷲陣」へ移行）
●超必殺技	
鳳凰裂爪脚（ほうおうれっそうきゃく）	⬇⬊➡⬇⬊➡＋BorD
鳳凰天舞脚（ほうおうてんぶきゃく）	ジャンプ中 ⬇⬊➡⬇⬊➡＋BorD
◎ストライカー動作	
伏虎襲撃（ふっこしゅうげき）	相手の状況によって変化

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	×	◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	×			
空中ふっとばし攻撃	×			
➡＋B	×			
空中⬇＋B	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP10下部欄外の注記を参照）。



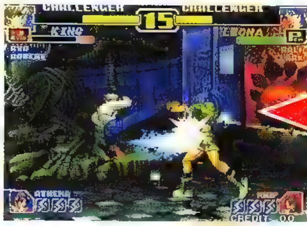
キング

攻略／ヒデ本条

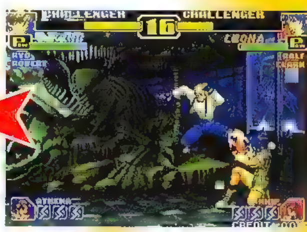
新技の追加により攻めが多彩に！ 蹴って、蹴って、蹴りまくれ!!



遠距離立ち強キックは、先端を当てるような感じで使っていこう



後ろかわしの着地にダブルストライク。けっこう当たるのだ



トルネードキック'95をガードされたら…

対人戦攻略

中間距離でウロウロしつつ、判定が強く跳びこみ防止効果のある遠距離立ち強キック、スキの少ない飛び道具ベノムストライク、下段攻撃をかわしつつ攻撃することができるふっとばし攻撃を使って牽制していこう。画面端以外では、牽制技にまぜて適度にトルネードキック'95を出しておくと、跳ぼうとした相手や、ダッシュで近づこうとした相手にヒットすることが多い。

トルネードキック'95をガードされた場合は、後ろかわしで→着地キャンセルダブルストライクorトルネードキック'95という連係が有効。反撃しようとして手を出してきたところにヒットすることが多いのだ。相手が牽制技を怖がり、ガードでかたまりはじめたら、トラップキックとスライディングキックによる2択や、ダッシュからのミラージュダンスを狙ってガードをくずしていくべし。

ミラージュダンスヒット後は、相手よりかなり早く動けるようになるので、起きあがりを攻めるチャンス（ミラージュダンスはダウン回避可能だが、ダウン回避されても着地点を攻める余裕はある）。トラップキックとスライディングキックによる2択や、跳びこみからラッシュをかけていきたい。

跳びこみから攻めこむ場合は、近距離なら下方向に判定が強く地上技につなぎやすいジャンプ強キックを、遠距離や中間距離から一気に間合いをつめたい場合は、空中戦に強い空中ふっとばし攻撃を使って相手のふところにもぐりこもう。ジャンプ攻撃を出さず、素早くしゃがみ弱キックからの連続技や、投げorミラージュダンスを狙っていくのも有効だぞ。

しゃがみ弱キックからの連続技を狙っていく場合は、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチまで決め打ちしておき（必殺技のコマンドは入力しておく）、ヒットしていたらそのまま連続技。ガードされていた場合は必殺技は出さずに、トラップキックや小ジャンプ攻撃に連係させて攻めを持続させよう。

逆に相手の跳びこみを返す対空技だが、今回はしゃがみ強パンチのみ。通常技ながら攻撃判定はかなり強いので充分頼りにしていい技だ（でもやはり通常技。一方的に負けてしまうこともある）。

パワーゲージの使い道は、やはり3本ためてカウンターモード発動に尽きる。しかし、ゲージが3本たまっていないうえに体力ゲージが赤点滅してあとがない状態の時は、MAX版サイレントフラッシュを狙ってみるのもいいかも。

カウンターモード時に狙っていきたい連続技は、ミラージュダンス（2段目）→スーパーキャンセルサイレントフラッシュと、かわし攻撃→キャンセルミラージュキック（2段目or3段目）→スーパーキャンセルサイレントフラッシュ。相手側としては、カウンターモード発動の時点でミラージュダンスを警戒しはじめるので、実際決めやすいのはかわし攻撃からの連続技。かわし攻撃からミラージュキックまでは決め打ちしておき、ヒットしていたらサイレントフラッシュにつないでいこう。



ミラージュダンス後は相手より早く行動可能。このまま攻めるべし

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ホールドラッシュ	→or←+C
フックバスター	→or←+D
●特殊技	
スライディングキック	↘+D
トラップキック	→+B
●必殺技	
ベノムストライク★	↓↘→+B
ダブルストライク★(○/○)	↓↘→+D
サプライズローズ	→↓↘+AorC
トラップショット	→↓↘+BorD
ミラージュキック★(×/○/○/×)	→↘↓↙←+AorC
トルネードキック'95	→↘↓↙←+B
トルネードキック	→↘↓↙←+D
ミラージュダンス★(○/○/×/×/×)	投げ間合いで←↙↓↘→+AorC
●超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+BorD
◎ストライカー動作	
トラップラッシュ	画面端からスライディング→ヒット後に相手を打ち上げる

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎／◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
↘+D	×			
→+B	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP.10下部欄外の注記を参照）。



ブルー・マリー

攻略／DSP－たろりん

対空、奇襲、連続技どれを取っても一級品！

対人戦攻略

中間距離では、遠距離立ち弱キックで牽制しつつ、中ジャンプでの跳びこみか弱ストレートスライサー（以下『スライサー』）で奇襲する。レバーを⬅に入れたままBを押すと、ダブルローリングが出てしまうことに注意。

スライサーのためは、相手の技をガードしている最中か、しゃがみ状態でためるようにしよう。しゃがみ状態の場合、レバーを⬅に入れ直すと、ためが解除されるので注意。これは、牽制モード中に突然スライサーを出すことが難しい、ということを意味する…。完全な奇襲というよりは、相手が動こうとしたところを叩く目的で使おう。

ちなみに、対空技はクライミングアローがよい。強バーチカルアローは発生が遅いので安定しないぞ。

跳びこみから出す技は、空中ふっとばし攻撃（相手の小ジャンプ攻撃へのカウンター狙い。相手のガード硬直が長いのも利点）、ジャンプ強キック（判定が強い）がメインだが、ジャンプ弱パンチも実は強力。攻撃の持続時間が長く、判定も強いのだ。ヒットすれば連続技も狙える（打点が高すぎるとつながらないこともあるが）。

跳びこんだあとは、連続技狙いで近距離立ち強パンチを出すのが基本だが、これがガードされた場合は、キャンセルハンマーアーチは出さないこと。前かわしや無敵技で割りこまれるし、ガード後に反撃を受ける可能性もある。

空中ふっとばし攻撃をガードさせたあとは、再び中ジャンプで跳びこむのも有効。ジャンプ弱パンチを出すか、技を出さずに着地してしゃがみ弱キック（or投げ）という2択攻撃を仕かけよう。

次に、マリーのウリの一つである起き攻めを解説。起き攻めしやすいポイントは、スライサー→クラブクラッチ後、バックドロップ・リアル後。クラブクラッチ後は弱スライサーで移動しておこう。

バリエーションは以下の3つ。①通常ジャンプ強キックで裏まわり。②ダッシュで密着し、起きあがりにリアルカウンターを重ねる。③離れた位置で起きあがりを待ち、ダッシュからM．タイフーン。

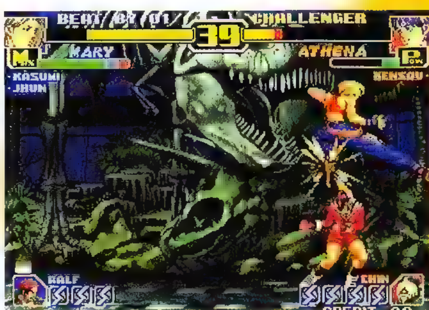
①は、クラブクラッチ→弱スライサー（移動）後、少し後ろにさがってから。バックドロップ・リアル後は、レバー➡入れっぱなしで歩いて間合いを調節し（止まるタイミングは、相手が完全にダウンする瞬間が目安）、一瞬待ってから跳ぼう。

②は、リアルカウンターを出しつつ、相手の動きを確認。ガードしているようなら、すかさずバックドロップ・リアルを狙う。無敵必殺技を出してきたら、そのまま必殺技が終わるのを待ち、スキに連続技を決めていこう。かわし移動をしてきたら、とりあえず様子見が無難。ただし、コマンド投げを持っているキャラに対しては、この攻め自体が自殺行為となりうるので注意。

③はガードがかたい相手に。おまけ。一部の必殺技（京－2の強鬼焼きなど）の出がかりをバックドロップ・リアルで投げると…。



ひそかに判定が強いジャンプ弱パンチ。対空技をつぶすこともしばしば



間合いを合わせて裏まわり。連続技につなぐのはムズいけどね



リアルカウンターを出した時、相手がガードしていたら投げを決め…



無敵必殺技などを吐き出したら、スキに連続技を決めてやろう

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ビクトル投げ（な）	➡or⬅＋C
ヘッドスロー	➡or⬅＋D
●特殊技	
ハンマーアーチ	➡or⬅＋A
ダブルローリング	➡or⬅＋B
クライミングアロー	↘＋B
●必殺技	
スピンフォール	⬇↘➡＋AorC
M．スパイダー　スピンフォールヒット時	⬇↘➡＋AorC
ストレートスライサー ★（弱）	⬅ため➡＋BorD
クラブクラッチ　ストレートスライサーヒット時	⬇↘➡＋BorD
バーチカルアロー ★（弱：○／×）	➡⬇↘＋BorD
M．スナッチャー　バーチカルアローヒット時	➡⬇↘＋BorD
M．リバースフェイスロック	⬇↙⬅＋B
M．ヘッドバスター	⬇↙⬅＋D
リアルカウンター	⬇↙⬅＋AorC
バックドロップ・リアル　リアルカウンター中	⬅↙⬇↘➡＋AorC
ヘッドクラッシュ　リアルカウンター中	⬅↙⬇↘➡＋BorD
●超必殺技	
M．タイフーン	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋BorD
M．スプラッシュローズ	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
M．ダイナマイトスウィング	⬇↘➡⬇↘➡＋BorD
◎ストライカー動作	
ラピッドスパイダー	画面端から突進→相手を垂直に打ち上げる

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	×／◎
遠距離立ち	×	×	×／×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
➡＋A	△			
➡＋B	×／×			
↘＋B	○			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



とうどうかすみ

藤堂香澄

攻略／DSP－たろりん

ダメージ源は竜巻槍打 防御面は当て身技で

対人戦攻略

普段は、リーチが長くてキャンセルもきく遠距離立ち強パンチを活かすため、中間距離を維持。この技はジャンプ防止効果も高いので、わりと気軽に使える（発生が遅いので、相手が先に動ける状況では使わないこと）。

遠距離立ち強パンチからは、キャンセル強扇溝流し（1段止め）を出して間合いをつめていく。ただし、扇溝流しの1段目は2ヒット技で、この状況では1ヒット目が空振りする（背の低い相手には2段目も）ので、つぶされる可能性もある。キャンセル弱重ね当てなどもまぜていくように。

扇溝流しをガードさせたあとは、こちらが不利ではあるが、間合いが離れるので反撃はまず受けない。そこで、①相手の突進技を読んで当て身技を出す、②再び遠距離立ち強パンチを出す、③跳びこむ、④前かわし、の4つが有効。

前かわしのあとは相手の動きを見ておき、大技を空振りしていたら竜巻槍打を狙う。相手がガードしている時や、空振りした技が通常技だった場合はかわし攻撃を出そう。そのあとはしゃがみ強キック→キャンセル重ね当てや、跳びこみが有効だ。

遠距離立ち強パンチが空中の相手にヒットした場合は事情が違う。画面端なら扇溝流しが相手の着地に重なるので問題ないが、画面中央では扇溝流しが空振りに終わる。スキはけっこう大きいので、そのあとの状況はよくない（反撃を食らう可能性も）。そこで、この場合は思い切って扇溝流しを3発目まで出し切ってしまうとよい。

遠距離立ち弱&強キックも、発生こそ遅いものの、前進しながら攻撃するので、牽制兼接近に使える。覚えておこう。

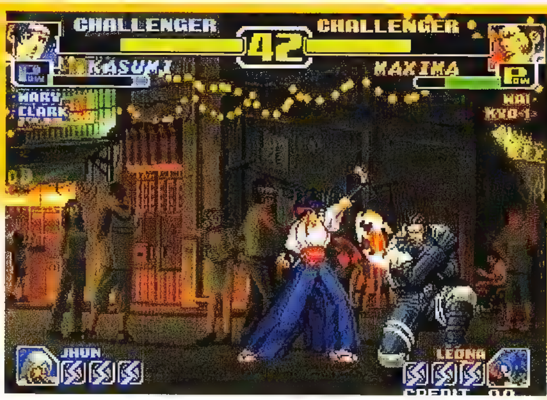
跳びこみから攻める場合は、通常ジャンプ空中ふっとばし攻撃か、中ジャンプ弱or強キックがおすすめ。近くから跳んだ時は、空ジャンプからしゃがみ弱キック（十連続技）を出したり、直接竜巻槍打を狙うのも有効。

跳びこみ後は、なるべくジャンプ攻撃のヒット確認をし、ヒット時はしゃがみ弱パンチから連続技、ガード時は近距離立ち強パンチ→キャンセル肘当て（1段目）→キャンセル弱重ね当てor扇溝流し、と使い分けていきたい。ガードがかたい相手には、ダッシュ～竜巻槍打を狙うという手もある。逆にジャンプ攻撃をガードしたあと暴れる相手には、跳びこんだあと少し待ってから当て身技を出してみるのもいい（バクチだけど）。

竜巻槍打から通常技で追い打ちしたあとは、着地を攻めるチャンス。技を重ねる（しゃがみ弱キックか肘当て）、少し待って竜巻槍打、などが有効だが、いずれも無敵技や投げで返されてしまう。そこで、相手の着地に合わせて後ろかわし、という行動もまぜていこう。相手の技を空振りさせることができたら、そのスキに竜巻槍打を狙える。

弱重ね当てをガードさせたあとは、こちらが有利になる（空中版も下降中に出せばOK）。画面中央なら再び跳びこむのが有効。画面端では間合いが離れないので、さらに近距離立ち強パンチ（通常技での割りこみ不可）、しゃがみ弱パンチ（連続ガード）でかためていけるぞ。投げ対策として跳んだり、後ろかわしをするのもいい。

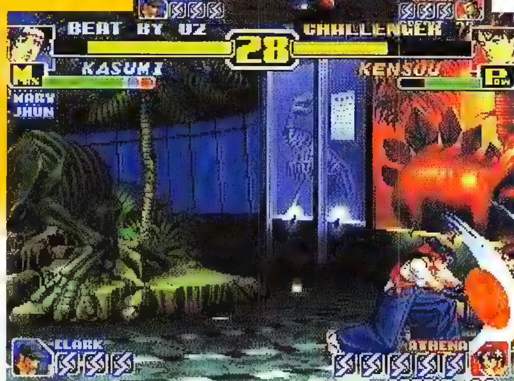
最後に。各種当て身技は、対空や先読みの他、連続ガードにならない連係への割りこみなどにも活用できる。心眼葛落としは、出がかりは無敵だが当て身判定の発生が遅いので、攻撃判定の持続時間が短い技は取りにくい。注意。



遠距離立ち強パンチで牽制しつつ、この技で間合いをつめていこう



空中の相手に当たった場合は不利。扇溝流しを3発目まで出し切ろう



画面端に追いこんだら、弱重ね当てで相手をごりごりかためろ。にゃ～

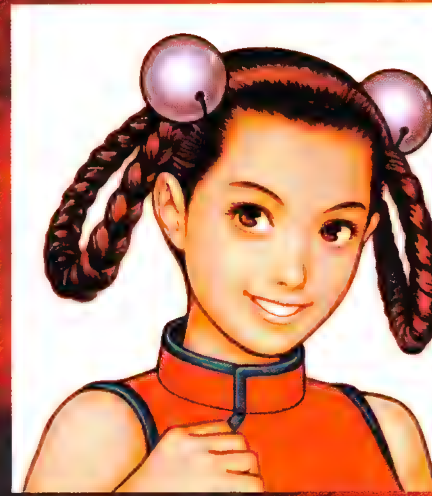
技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
巻き上げ	→or←＋C
合気投げ	→or←＋D
●特殊技	
肘当て	→＋A
●必殺技	
重ね当て★	↓↘→＋AorC（空中可）
白山桃★(○/○)	↓↙←＋BorD
滅身無投	←↙↓↘→＋B
殺掌陰蹴	←↙↓↘→＋D
竜巻槍打★(○/○/○/○)	投げ間合いで →↘↓↙←＋AorC
扇溝流し	↓↙←＋AorC（3回連続入力）
●超必殺技	
超重ね当て	↓↘→↓↘→＋AorC
心眼 葛落とし	↓↘→↘↓↙←＋AorC
◎ストライカー動作	
喝	画面端に出現して相手を挑発／相手との接触で投げ技に変化

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	○
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	○
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			
→＋A	△／△			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



リー・シャンフェイ
李香緋

攻略／蒼炎闘士ゆーち

キラめく蹴り技が真骨頂！ 自由に跳びまわり中華三昧!!

対人戦攻略

香緋は、ジャンプ攻撃（以下『J攻撃』）はどれも光るものを持っているので、前に踏みこむ必殺技とからめて一撃離脱＝ヒット＆アウェイ戦法を取っていくのが理想。

地上戦では「遠距離立ち弱＆強キック」が有効。跳びこみ防止効果があるので、連続技or連係が途切れたあとに出していこう。リーチが長く、当たり（攻撃判定）も強いので、使い分ければ地上技の差し合いではまず負けない。

香緋は、対空技で信頼できるのがしゃがみ強パンチのみなので、前述した技で適度に牽制しておき、相手がジャンプする前に対処しておくことが非常に重要だぞい♡ そしてそこから、リーチが長くキャンセル可能な「しゃがみ強キック」で下段を狙いつつ、キャンセル那夢波などの連係（後述）を組んで攻めよう。

しかし、しゃがみ強キック→空振りキャンセル那夢波には対空性能がないので、バラまきすぎるのは非常に危険！

よって、相手が跳びこんできそうな近～中間距離では、前進しつつ攻撃する「ふっとばし攻撃→キャンセル那夢波」に切り替えたり、いったん遠距離立ち弱or強キックで様子を見つつ、対空技（後述）を出す準備をしておこう。

これらの牽制技のあとにスキあらば跳びこんでいくのだが、J攻撃をガードされた時は、以下のような連係を用いていこう。

①J攻撃～間髪置かずに跳びこみ、ジャンプ弱キックなどで裏まわりを執拗に狙う。

J攻撃の性能を活かした連係で、接近戦で非常に重宝する。特に強い対空技を持っていない相手には露骨に狙っていこう。また、1～2回J攻撃をガードされたら、空ジャンプ（J攻撃を出さない）～通常投げor万泊後宴に移行するべし。

②J攻撃～着地後に閃里肘皇→貫空で奇襲を仕かける。

J攻撃ガード後に暴れる相手には、J攻撃～しゃがみ強キック→キャンセル心砕把or那夢波を併用するといい。

③J攻撃～連続技を狙うと見せかけ、近距離立ち弱攻撃→キャンセル閃里肘皇→貫空、もしくは近距離立ち弱攻撃→キャンセル双掌打or弓歩・後旋腿→閃里肘皇・心砕把（以下『心砕把』）の奇襲連係。

近距離立ち弱攻撃のモーションに反応してガードをかためるような相手に有効。特に心砕把は、特殊技がらみなのでキャンセル那夢波（連続技参照）の牽制に味付けするという意味（奇襲or牽制）では、もってこいだ！ また、キャンセル心砕把は前かわしで回避されても反撃は受けにくいので、キャンセル心砕把（相手前かわし）～しゃがみ弱or強キック、または相手の反撃を見こんで詠酒…っと連係を組んでいくことも可能だ。

以上3点の連係を紹介したが、ダウン回避された場合は中間～遠距離からの牽制orJ攻撃…と仕切り直しになってしまうので、貫空（ダウン回避不可）からの起き攻めは非常に重要！ 起き攻めには、裏まわりJ攻撃（空中ふっとばし攻撃含む。ただしジャンプ強パンチは不可）から連続技や心砕把などの連係を再び狙ってみるのも手だが、ここは、万泊後宴や詠酒にスポットを当ててみよう。

●しゃがみ強パンチorしゃがみ強キックorふっとばし攻撃（相手の起きあがる寸前）→空振りキャンセル万泊後宴

万泊後宴は遅めキャンセルで出さないと空振りしてしまうので注意！ 起きあがりにくる相手には、しゃがみ強キックなど→空振りキャンセル詠酒をまぜていくのら～。

最後は対空技。「しゃがみ強パンチ（早め）→キャンセル必殺技」が安定だが、相手のジャンプに合わせて、後ろかわし→着地キャンセル那夢波…っていい感じ。ラリホ～♡



なぁろぉ～、K－1フィニッシュじゃい！ 先端目安にブンまわすナリ～♡



うひゃ、足もとがお留守ナリ～。リーチと姿勢の低さで刈りまくれ！



対空にはリャンリャン鉄槌でラリホ～。早めに出す、重要アルね～♡

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
華啄麻（かどま）	➡or⬅＋C
力千後宴（りょくちこうえん）	➡or⬅＋D
●特殊技	
双掌打（そうしょうだ）★	➡＋A
弓歩・後旋腿（きゅうほ こうせんたい）★	➡＋B
伏歩・後旋腿（ふくほ こうせんたい）	↘＋D
●必殺技	
天崩山（てんぽうざん）★（◯／×）	➡⬇↘＋BorD
那夢波（なんば）★	⬇↘➡＋AorC
閃里肘皇（せんりちゅうおう）	⬇↘➡＋B
貫空（かんくう） 閃里肘皇ヒット時	⬇↘➡＋B
閃里肘皇・心砕波（せんりちゅうおう しんさいは）	⬇↘➡＋D
詠酒（えさか）	⬇↙⬅＋AorC
万泊後宴（ばんぱくこうえん） 投げ間合いで	➡↘⬇↙⬅➡＋AorC
衛氣守炮（えきすほう）★ 万泊後宴中	⬇↙⬅＋AorC
●超必殺技	
大鉄神（だいてつじん）	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋BorD
超白龍（ちょうぱいろん）	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
挑発（ちょうはつ） 超白龍中	BorD連打
真心牙（まじんが）	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋AorC
◎ストライカー動作	
大酷挑（だいこくちょう）	相手を挑発してパワーゲージを減少させる

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎／◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
➡＋A	△／△			
➡＋B	△／△			
↘＋D	×			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝◎／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP.10下部欄外の注記を参照）。



草薙 京-1

くさなぎ きょう

攻略／Kaz 78年式

しゃがみ弱キックからの連続技をメインに闘おう！



このように追い打ちをかけることが重要なりよ

対人戦攻略

対人戦で重要なダメージ源になるのは、しゃがみ弱キックからの連続技だろう。「連続技紹介」の方でも紹介しているしゃがみ弱キック→しゃがみor立ち弱パンチ→キャンセル強朧車はなかなかダメージがあるので、チャンスがあれば狙っていきたい。その際は、空ジャンプから狙っていくのが理想的。

強朧車で画面端に相手を持っていったあとは、強闇払いや、砌穿ちで追い打ちをかけるのを忘れずに。ただ、強朧車はしゃがんでいる相手には当たらないので、そういう時は締めを砌穿ちに切り替えて対応しよう。

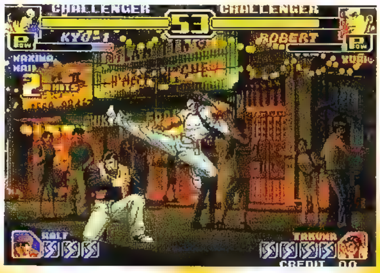
相手を牽制するには、近距離or遠距離立ち弱キック、遠距離立ち強キック、闇払いがいいだろう。近距離or遠距離立ち弱キックはグラフィックが一緒で、リーチは短めなので近距離での牽制に使おう。遠距離立ち強キックは、相手の足払い系の技を回避しつつ攻撃する、というような使い方が好ましい。

闇払いでの牽制は、黒咬みを空キャンセルして強を出すといい。ただ、発生が遅いので、相手が跳びこんできた場合は闇払いを出さずに黒咬みで止めて、強朧車で落とすのがいいだろう。

しかし、強朧車も対空技として頼り切れるわけではなく、当てる場所によってはつぶされてしまう。そういったケースでは、しゃがみ強パンチなどで迎撃していくのもいいだろう。

跳びこみから攻める場合は、ジャンプ弱キック、ジャンプ強パンチ、ジャンプ強キックがいいだろう。特に、ジャンプ弱キックは相手の裏まわりを狙えるので、相手の起きあがりに重ねたり、画面端に相手を追いつめた時に使おう。

こちらの体力が赤ゲージになったら、MAX版大蛇薙を狙ってみよう。相手の前かわしや、跳びこみに対して合わせていってもいい。ガードされてもスキはなく、ヒットした場合は大ダメージを与えることができるので、出してみる価値はある。


相手がしゃがんでると当たらんのだよ


対空技としての性能は、高いものではないです


リーチは短いけど相手を牽制するにはもってこいです


キャラによっては裏まわりしにくい相手もいます


相手が前かわししてくると、こんな風に当たります。ゴリゴリ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
釟鉄	→or←+C
一刹背負い投げ	→or←+D
●特殊技	
黒咬み	→+A
穂振	→+B
砌穿ち	↘+C
●必殺技	
闇払い★	↓↘→+AorC
朧車	→↓↘+BorD
七拾五式・改	↓↘→+B・BorD・D
蒼鬼★(○/×/×)	↓↙←+AorC
●超必殺技	
大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
◎ストライカー動作	
七拾五式・改	画面端から「R.E.Dキック」で登場／「七拾五式・改」で突進

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
→+A	○			
→+B	△			
↘+C	×			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※技コマンド表内の「★」印はスーパーキャンセルへの対応を示しています（詳細はP10下部欄外の注記を参照）。



草薙 京-2

攻略／修羅騎士 鷹

鵺摘み→スーパーキャンセル無式がけっこう笑えます…

対人戦攻略

ラウンド開始直後くらいの間合い～中間距離では、遠距離立ち弱キックや荒咬みでの牽制をはじめ、各種ジャンプからの攻撃やダッシュを使って接近戦に持ちこむといった戦法を取るといい。すぐに跳びこんでくるような相手なら、様子を見つつ跳びこんできたところを強鬼焼きやしゃがみ強パンチで迎撃していこう。

荒咬みを出す時だけど、轟斧（1段目）やふっとばし攻撃に空振りキャンセルをかけて出していくのもいいだろう。轟斧の空振りキャンセルは、早く出しすぎると鬼焼きになるので注意してね。

ジャンプから攻めこむ場合は、地上技につなぎやすいジャンプ強パンチを出していくといいのだが、技を何も出さずに着地して、しゃがみ弱キックからの連続技やD投げを狙っていくのも有効（重要）なので覚えておこう。下段を奇襲していく時は、空中ふっとばし攻撃を遅めに（相手に当てないで）出していくとさらに効果的だ。

接近戦では、①近距離立ち強パンチ→キャンセル必殺技、②しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ、などから連係を組んでいくといい。

①は、ジャンプ攻撃がヒットしていた場合なら、近距離立ち強パンチ後は毒咬みや琴月などを決めていこう。ガードされているなら荒咬みを出していくといいんだけど、荒咬みで止めたり、ディレイで九傷を出すなど毎回変化をつけていくといいのだ。

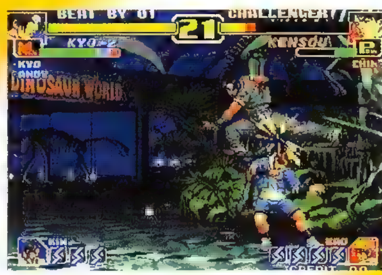
②は、おもにジャンプから下段を奇襲する時などに使う。ヒット時はここからキャンセル轟斧→キャンセル毒咬みの連続技を狙っていくといいぞ。ガードされている時は、再度ダッシュで近寄ってからしゃがみ弱キックを出してみたり、後ろかわし→キャンセル強R，E，Dキックや、バックステップ奈落落としでいったん間合いを離したりするといいだろう（ここから強R，E，Dキックを出すのもアリ）。

また、すぐに通常ジャンプで跳びこんで、強キック or 奈落落としを出してみると裏まわりを狙うことができるのでかなり有効といえるだろう。

ダウン回避不能のD投げ、琴月、R，E，Dキックを決めたあとは裏まわりを狙うチャンス。D投げと琴月のあとは少しダッシュして大ジャンプから、R，E，Dキック後は間合いを調整して（ヒットさせた位置によりけり）通常ジャンプからそれぞれ狙っていこう。2P側でプレイしている時は、D投げで相手を画面端へ投げたあとに、相手と画面端の間に入ることができるので、簡単に裏まわりを狙うことができるのだ。これは、相手の背後から連続技を決めた時にもいえる（ダウン回避をされなければ）。

カウンターモード中は、相手の連係を読んで、かわし攻撃→キャンセル琴月（1段目）→スーパーキャンセル弱無式などを狙っていきたい。

また、鵺摘みはガードクラッシュを発生させる（技の終わり際以外）ので、スーパーキャンセル弱無式を出していけば確実にヒットさせることができるのだ。っていってもキャラ限定（ジョー、リョウ、クラーク、キング、マリー、香緋など）であり、鵺摘みを密着で当てなければならないという条件つき。鵺摘みを密着で当てる状況といえば、空中の相手に奈落落としをヒットさせたあとくらいなので、狙いどころは限られてしまう。



ジャンプ強キックを使っての裏まわり。こんなのどっちか分かりません

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
釟鉄（はつがね）	➡or⬅＋C
一刹背負い投げ（いっせつせおいなげ）	➡or⬅＋D
●特殊技	
轟斧 陽（ごうふ よう）	➡＋B
奈落落とし（ならくおとし）	ジャンプ中 ⬇＋C
●必殺技	
鬼焼き（おにやき）★（○／×）	➡⬇⬊＋AorC
琴月（ことつき）★（○／×）	➡⬊⬇⬋⬅＋BorD
R,E,Dキック ★（※2）	⬅⬇⬋＋BorD
荒咬み（あらがみ）	⬇⬊➡＋A
九傷（このきず）	荒咬み中 ⬇⬊➡＋AorC
八錆（やのさび）★（※3）	荒咬みor九傷中 ➡⬊⬇⬋⬅＋AorC
砌穿ち（みぎりうがち）★	荒咬み→八錆中 AorC
鵺摘み（ぬえつみ）★	荒咬み→八錆中 BorD
七瀬（ななせ）★	九傷中 BorD
毒咬み（どくがみ）	⬇⬊➡＋C
罪詠み（つみよみ）	毒咬み中 ➡⬊⬇⬋⬅＋AorC
罰詠み（ばつよみ）	罪詠み中 ➡＋AorC
●超必殺技	
無式（むしき）	⬇⬊➡⬇⬊➡＋AorC
◎ストライカー動作	
七拾五式・改（ななじゅうごしき・かい）	画面端から「R,E,Dキック」で登場／「七拾五式・改」で突進

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	×	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	○／×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
➡＋B	○（※1）／△			
空中⬇＋C	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×
※1 通常技キャンセルで出した時はキャンセル不可。
※2 着地硬直のみスーパーキャンセル可。
※3 荒咬み→九傷後のみスーパーキャンセル可。

スーパーキャンセル無式を出すと確実にヒットするのだ…こうえ





密着で、鵺摘みはガードクラッシュを発生させるので…





THE KING OF FIGHTERS '99
TM ©SNK 1999

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 PART II

連続技紹介

今年の夏の勝率アップ即効剤！キャラ別お役立ち連続技を一挙紹介だ!!

ゲームセンターでは、今まさに『KOF'99』まっさかり。連日ゲーセンに通っては、対戦の腕を磨いている人も多いのでは。
今回は、そんな方々にうってつけの連続技特集。対戦でも重宝すること間違いなしだぞ！





キャラ別連続技紹介

先月号からいよいよ攻略もスタートして、さらなる盛り上がりを見せている『KOF'99』。まさに夏の風物詩ともいえるシリーズだけに、全国のゲームセンターでも、毎日熱い闘いがくり広げられていることだろう。

さて、『KOF』をはじめとする対戦格闘ゲームといえば、キャラクターを介してのプレイヤー同士の駆け引きのテクニックはもとより、より効率的に相手にダメージを与える戦術を身につける必要がある。

その中でも連続技は、確実に決めれば安定したダメージを相手に与えてくれるし、状況によっては一発逆転をも可能としてくれる。これを対戦で効果的に使用することが、1ランク上のプレイヤーへ上がるための必須条件であることはいうまでもないだろう。

ここでは、キャラクター別に厳選したおすすめ連続技を紹介する。手軽で使い勝手のよいものから、相手を驚かせる威力絶大のものまで、キャラクターの個性に応じてさまざまだ。

ぜひともこれらの連続技を自分のプレイに取り入れて、対戦の勝率アップに役立てて欲しい。







近距離立ち強パンチを1段で止めキャンセルでワンインチにつなげ！

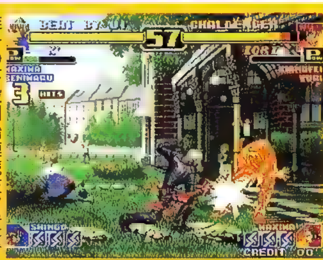


ケイ・ダッシュ
K'
攻略／VSB

連続技

しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→キャンセル弱クロウバイツ

下段開始の小技から決めることのできる、貴重な連続技。



唯一の下段開始連続技。貴重だがたったこれだけしか減らない（泣）

近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセルワンインチ→キャンセル強クロウバイツorミニッツスパイクor強ヒートドライブ

基本的な連続技。近立ち強パンチを1段にする理由は、しゃがみ食らいの時に2段目が空振りしてしまうキャラがいたり、間合いによってはワンインチが空振りしてしまうからなのだ。一応、近立ち強パンチ（2段目）→キャンセルワンインチからつないでいった場合は、ミニッツスパイクと弱ヒートドライブしか決めることができないので注意するように。

ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル強アイントリガー→セカンドシェル→ミニッツスパイクor強ヒートドライブ

浮かせてからの連続技を考えたら、こうなってしまった…。

ジャンプ攻撃後の近立ち強パンチは、少し歩いてから出さないとセカンドシェルが空振りしてしまうので注意するように。

また画面端の場合ならば、近立ち強パンチ（1段目）のあとにワンインチを加えることも可能となるので、覚えておこう。



画面端で、立ち強パンチ（１段目）→ワンインチ→セカンドシェルから…



強のヒートドライブで燃やす。いい減りだ

裏まわりの強パンチから大ダメージを叩きこめ！



マキシマ
攻略／Kaz　78年式

近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセルマキシマ・リベンジャー

非常に簡単な連続技。それでは芸がないという方には、近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセルM9型マキシマミサイル→マキシマ・リベンジャーというのも。ちなみに相手がしゃがんでいると入らないですけど。

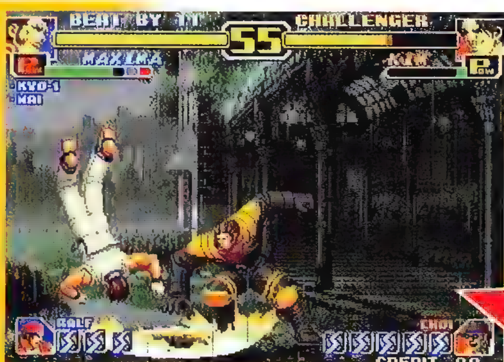
近距離立ち強パンチからなら、リベンジャーにもっていきやすい



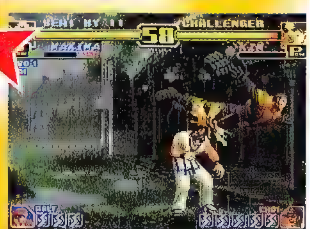
連続技

通常or大ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ→キャンセルSYSTEM1：マキシマスクランブル→ダブルボンバー→ブルドックプレス

通常or大ジャンプ強パンチは裏まわりを狙える。お手軽なうえにダメージも大きいので、申し分なしです。相手にとっては脅威でしょう。



こんなにダメージを与えられる。痛いっ！　痛すぎる！



ボディアタックで相手の裏まわりを狙い、連続技へGO！



マキシマミサイルは、相手がしゃがんでいると不発に終わってしまうのだ

カウンターモード限定連続技で体力ドロボーの異名をとれ!!



にかいどうべにまる

二階堂紅丸

攻略／ILPーケンちゃん

（カウンターモード中）近距離立ち強キック→スーパーキャンセル雷靭拳→スーパーキャンセル幻影ハリケーン

カウンターモード中に狙っていきたい連続技。かなり威力が大きく、体力ゲージの約6割持っていけるぞ。

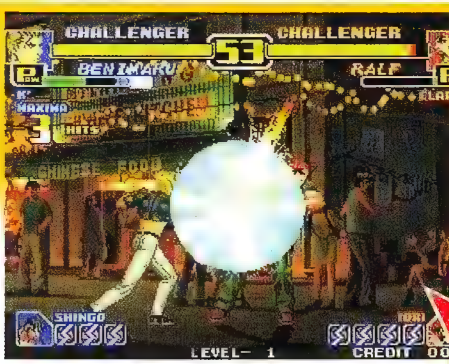
雷靭拳をキャンセルする時には、1段目をキャンセルするようにしなければならないので注意すること。

雷靭拳の1段目にキャンセルをかける。ちょいタイミング早っ！

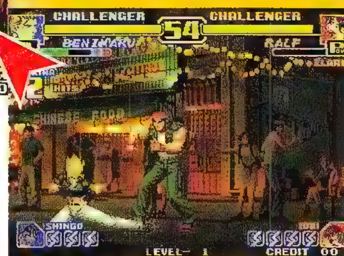
連続技

しゃがみ弱キック×2→キャンセル各種必殺技

弱攻撃からつながる必殺技は、居合い蹴りと雷光拳の2つ。弱攻撃からキャンセルして居合い蹴りを決めると、反動三段蹴りがつながらないので注意しよう。この雷光拳をからめた連続技は重要なダメージ源。ちなみにMAX版雷光拳はつながらないので気をつけよう。



らーいこーうけーん!!　くたばれぃ！



下段の弱攻撃から、おいしいな、おいしいな…



幻影ハリケーン。これで大ダメージだっ！



カウンターモードを大活用して効果的な連続技を狙え！



やぶきしんご

矢吹真吾

攻略／モリスケ

（カウンターモード中）真吾蹴　オレ式・銃研ぎ（2段目）→スーパーキャンセル外式・駈け鳳燐

こちらもカウンターモード中限定の連続技。銃研ぎの3段目が空振りしてしまう相手にも決めることができるのがポイント。

連続技

しゃがみ弱キック×2→キャンセル強式百拾弐式・琴月　未完成

下段から狙える基本連続技。しゃがみ弱キック1発から轟斧→琴月とつなげることもでき、そうすることで威力は大きくなるが、しゃがんだ相手には轟斧の1段目が空振りするので安定しないのが難点。また、強攻撃から轟斧へつなげることもできるので、近距離立ち強パンチ→轟斧→琴月といった連続技も可能だ。

（カウンターモード時）かわし攻撃→キャンセル外式・轟斧　カッコだけ→キャンセル百拾五式・毒咬み　未完成

カウンターモード中限定の連続技。

轟斧まで入力しておき、相手にヒットしたのを確認したら毒咬みまで入力しよう。

ちなみに、締めを琴月にした方が威力は大きくなるが、相手との間合いが離れやすいので決まりにくい。

駈け鳳燐を出せば見事連続ヒット。さらに浮いた相手に…





カウンターモード発動中なら銃研ぎをキャンセルできる



強朧車で安定追撃。朧車の3段目までヒットすれば全体力の6割近くを奪える



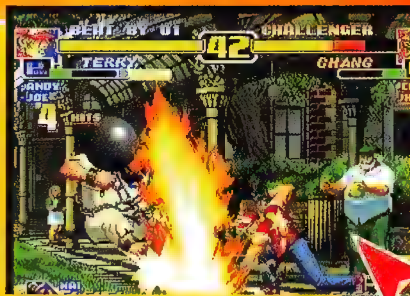
テリー・ボガード

攻略／L.L. terra

ライジングアッパーから お好みの必殺技へつなごう！

ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセル各種必殺技

ジャンプ攻撃から狙う基本的な連続技。必殺技は弱バーンナックル、弱クラックシュート、パワーダンクが、超必殺技は2つともつながる。近距離立ちパンチを1段目にすれば、パワードライブ、パワーシュートもつながるぞ。見栄えをよくしたいなら、ここからキャンセルで特殊技を出すのも面白い





屈Bからライジングアッパーまでつないで…





このあとはきっちりパワーダンクを決めよう

連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルライジングアッパー→キャンセル各種必殺技

コマンド入力が難しいという人は、しゃがみ弱キックから直接ライジングアッパーにキャンセルをかけてみるのもいいだろう。

ゲイザー。満たんからここまで減っちゃう。どうよ？



アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹

撃壁背水掌の追い打ちは 状況に応じて使い分けよう

ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル撃壁背水掌→各種追い打ち

撃壁背水掌からの追い打ちは、画面中央なら、①ダッシュして上げ面（2段）→ジャンプ強攻撃、②ダッシュして上げ面（1段目）→キャンセル強空破弾、③少し歩いて上げ面（1段目）→キャンセル斬影拳などがある。

画面端の場合なら、①少しさがりつつも、超引きつけて上げ面（2段目のみ）→大ジャンプ強パンチ、②強超裂破弾（超裂破弾のみで6ヒットさせるのが理想）、③強超裂破弾（MAX版）などがある。

カウンターモード中なら、撃壁背水掌の2段目にスーパーキャンセルをかけて斬影流星拳or弱超裂破弾（画面端向き）につないでいくといい。

連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル上げ面（1段目）→キャンセル各種必殺技

決めることのできる必殺技は斬影拳→疾風横拳と弱orMAX版斬影流星拳。起き攻めや空ジャンプなどから狙っていくといいだろう。

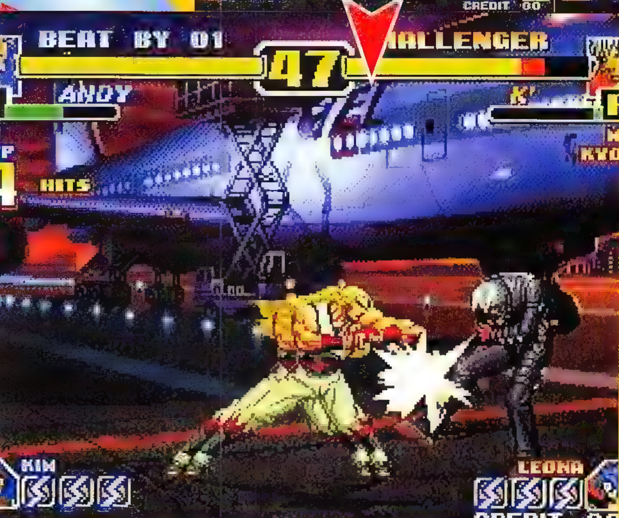
つなぎは多少難しいけど、下段開始の貴重な連続技。

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチのあとは…





キャンセル上げ面につなぎ、さらに1段目をキャンセルして…



必殺技へ。弱斬影拳orMAX版斬影流星拳がお手軽だ

爆裂ハリケーンタイガーカカトは若干の使い分けが必要となるぞ



ジョー・ヒガシ

攻略／DSP—たろりん

連続技

近距離立ち強パンチ→キャンセルローキック→キャンセルスラッシュキックor爆裂ハリケーンタイガーカカト

跳びこみからつなぐ場合は、ジャンプ攻撃の打点を極力低くすること。爆裂ハリケーンタイガーカカトは通常版限定。



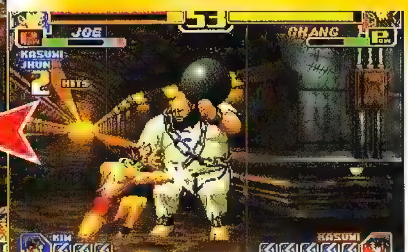
おなじみの連続技。強攻撃→キャンセルローキックから…



必殺技へ。超必殺技は、通常版の爆裂ＨＴＫしか入らないので注意

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル必殺技

爆裂拳（4発）→強爆裂フィニッシュ（→近距離立ち弱パンチ）、爆裂ハリケーンタイガーカカト（通常版）、スクリューアッパー（ＭＡＸ版）がつながるぞ。



弱攻撃からは、通常版なら爆裂ＨＴＫしか入らないのだが…



ＭＡＸ版は、逆にスクリューアッパーしか入らない。キチンと使い分けよう

カウンターモードの連続技で超絶ダメージを狙え！



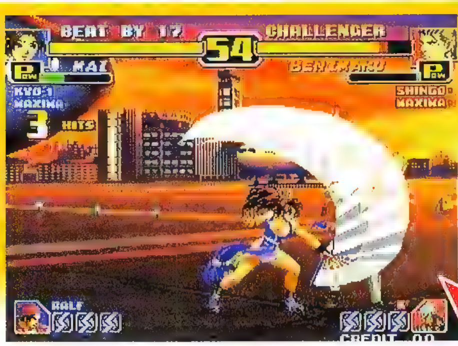
不知火　舞

攻略／Kaz　78年式

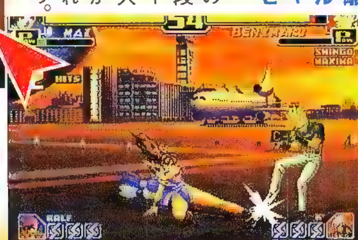
連続技

しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ→キャンセル紅鶴の舞（1段目）→キャンセル小夜千鳥→キャンセル龍炎舞

ダメージ的にもなかなかのもの。舞にとって唯一の下段開始の連続技。紅鶴の舞（1段目）からは超必殺忍蜂を入れることも可能。若干入力が忙しいかもしれないが、慣れると問題なくこなせるだろう。



小夜千鳥が入ったら、すぐさま龍炎舞につなげよう。タイミングは早めに



紅鶴の舞を気にしすぎて、近距離離立ち弱パンチがしゃがみ弱パンチに化けないようにしよう

（カウンターモード中）しゃがみ強パンチ→キャンセル紅鶴の舞（1段目）→キャンセル龍炎舞→スーパーキャンセル超必殺忍蜂

すさまじいまでの威力を持つ連続技。途中の龍炎舞を強で出してもいいが、2発目までヒットさせるなら画面端じゃないと入らない。1段目なら入るけどね。



この龍炎舞が出た時に必殺忍蜂のコマンドを入れておこう



そうすると超必殺忍蜂が発動する。この減り！　ゴチーンですな

THE KING OF FIGHTERS '99 ™

お手軽なわりに性能は高い 使い勝手のよさが魅力！

リョウ・サカザキ

攻略／ヒデ本条



連続技

ジャンプ強攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技

跳びこみからの基本連続技。しゃがみ強パンチの攻撃発生が早いので、跳びこみの打点がかなり高くても地上技につなげやすいというのが強み。猛虎雷神刹、虎咆疾風拳、覇王翔吼拳、龍虎乱舞以外は連続技になる。

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチorしゃがみ強パンチ→キャンセル飛燕疾風脚

下段からの基本連続技。おもに、しゃがんだ相手にもヒットする弱飛燕疾風脚を使っていこう。ちなみに包などのチビキャラ以外には、しゃがみ弱パンチを近距離立ち弱パンチにかえてもいいぞ（コマンド入力がしやすくなる）。

しゃがみ弱キックからしゃがみ強パンチへつなぐ場合は、飛燕疾風脚ではなく虎煌拳を使った方が威力が大きい。密着状態からなら、しゃがみ弱キック×2→しゃがみ強パンチ→キャンセル強虎煌拳という連続技も可能だ。

かわし攻撃→遠距離立ち弱パンチ→キャンセル弱飛燕疾風脚

かわし攻撃を密着してヒットさせた場合、ノーキャンセルで遠距離立ち弱パンチにつなぐことができる。キャラによっては、しゃがみ食らいだと立ち弱パンチが空振りしてしまう。しゃがみ強パンチがつながる。目押しは超簡単になっているぞ



しゃがみ弱キックから…





強パンチからなら、飛燕疾風脚より虎煌拳の方が実は威力が高いのだ

旋燕連舞脚から追い打ちを決めろ！ カウンターモードなら超必も

ロバート・ガルシア

攻略／ヒデ本条



連続技

ジャンプ強攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技

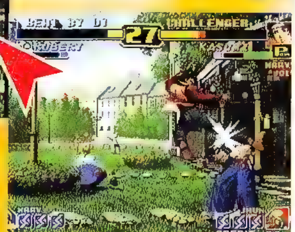
跳びこみから入る基本的な連続技だ。決めることのできる必殺技は飛燕旋風脚、強旋燕連舞脚、龍斬翔、MAX版強無影旋風十段脚。

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強旋燕連舞脚→各種追い打ち

下段攻撃から入る連続技。旋燕連舞脚はしゃがまれると全段ヒットしないので、おもに空ジャンプから狙っていくことになる。

旋燕連舞脚後の追い打ちは、威力重視なら空中ふっとばし攻撃。攻め持続ならジャンプ強パンチかジャンプ強キックを使っていこう。強飛燕旋風脚や龍斬翔も追い打ちに使うことができるが、威力はいまいち…。

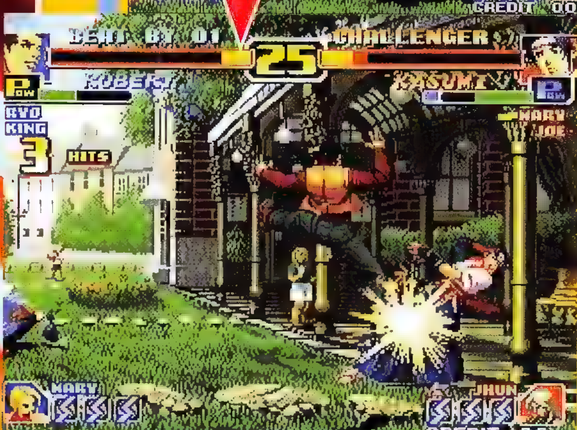
カウンターモード中はこの技の1段目or2段目をスーパーキャンセルして、覇王翔吼拳、龍虎乱舞、無影旋風十段脚につなぐことができる。オススメは見た目の面白い無影旋風十段脚だ。



ジャンプ攻撃は大or中ジャンプで出すと次につなげやすい

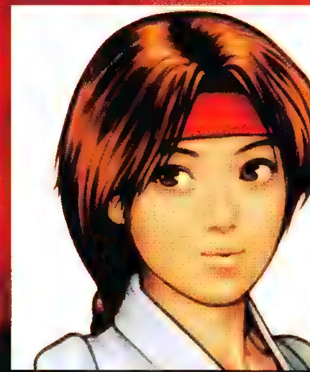


↓↙←↙↓＋Cでしゃがみ強パンチを出して…



↘→＋Dで十段脚発射!!　どないやー!!

しゃがみ弱攻撃をヒットさせたら芯！ちょうアッパーを狙うチャンス！



ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

強攻撃→キャンセル強飛燕旋風脚など

スキが大きい技などをガードしたあとや、相手が空振りしたところに決めていこう。ちなみに裏まわりジャンプ攻撃からでも決めることが可能。強攻撃は、近距離立ち強パンチor強キック、しゃがみ強パンチの3種。キャンセル技は、強空牙（＋裏空牙）、飛燕鳳凰脚、芯！ちょうアッパー、飛燕烈孔などでもOK。

連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強空牙→裏空牙

紅丸、タクマ、キム、ジョン、庵には、立ちヒット時でも強空牙の2段目が当たらず、反撃を受けてしまう（一応、ユリ、マリーには、タイミングが若干難しいが決めることは可能）。

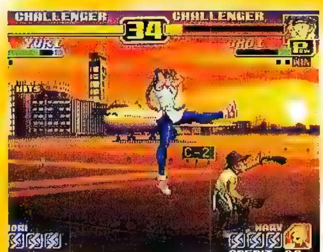
ゲージがたまったら、見出しの通常技→キャンセル芯！ちょうアッパーを決めていこう。こちらは、前述したキャラにも問題なく決めることはできるぞい。また、しゃがみ弱キックはキャンセル不可だが、芯！ちょうアッパー（出が早い）ならノーキャンセルで決めることができる。



下段技の屈弱Kでビシッ、ビシッと下半身を攻めたら…



ノーキャンセルで唸る拳が炸裂するッチ！　お姉サンが教えて・ア・ゲ・ル♡



ありゃりゃ？　2段目はどこぉ〜。ちびキャラには空振りするので注意！

「鬼車→桂馬打ち」で安定路線も取れるぞ！



タクマ・サカザキ

攻略／VSB

ジャンプ攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル強飛燕疾風脚→各種追い打ち

前号で紹介した鬼車→桂馬打ちが今のところ一番ダメージが大きい。

また、桂馬打ちを入れずに起き攻めにいってもいい（裏まわりなど）。もちろん暫烈拳で安定してもまったく問題ないぞ。

飛燕疾風脚をヒットさせたあとは…

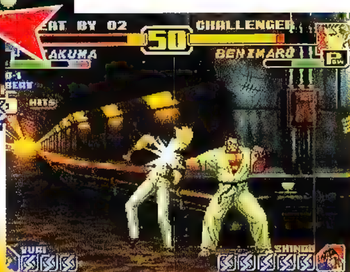
連続技

裏まわりジャンプ強キック→しゃがみ弱キック×2→しゃがみ弱パンチ→キャンセル鬼車→キャンセルMAX版龍虎乱舞

一応すべてのキャラに入れることができる。ただし相手がちびキャラの場合には、コマンドを最速で入れないと鬼車が空振りするので注意すること。



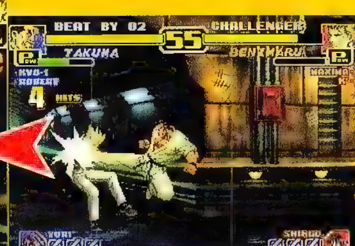
裏まわりから、ビシッ、ビシッ、ペシッ、ゴスッと入れて…



ピッキーン！　痛そ〜（っていうか痛いって）



鬼車→桂馬打ちを入れればこのくらいの減り。暫烈拳よりも若干減る



垂直ジャンプ強キックからMAX版Vスラでキメ！



レオナ

攻略／L. L. terra

垂直ジャンプ強キック→キャンセルMAX版強Vスラッシャー

入力は、↓↘→↑＋Dボタン↓←＋CボタンでOK。垂直ジャンプ強キックは中段技なので、体力が赤ゲージになったら積極的に狙っていこう。

中段Vスラは超重要。ちびキャラにもちゃんと垂直ジャンプ強キックがヒットし…



Vの字も確定。MAX版限定だから起死回生の一発になると思ふ

連続技

ジャンプ攻撃から近距離立ち強キックにつないで…



ハートアタック。このあとは…適当にやっちゃってください

ジャンプ弱パンチ→近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルイヤリング爆弾・2（ハートアタック）

ジャンプ弱パンチはジャンプ強パンチに変えてもいいが、着地した時の間合いが離れやすいので、ジャンプ弱パンチの方がいいだろう。地上から狙う場合は、ダッシュからや、相手の起きあがりに重ねていくといい。

「しゃがみ強パンチ→SAB」がオススメ さまざまな局面でも迷わず使える



ラルフ

攻略／さる様

かわし攻撃→しゃがみ強キック

かわし攻撃はなるべく相手の近くで出そう。しゃがみ強キックのタイミングはそれほど難しくないので、すぐに覚えられるだろう。接近戦で相手の連係に割りこむのに使うといい。

このモーションが見えたらDボタンを連打してみよう



いとも簡単に強キックがつながるぞ

連続技

しゃがみ強パンチ→スーパーアルゼンチンバックブリーカー

ジャンプ攻撃からつなげたり、反撃や起き攻めに使ったりと、あらゆる場面で役に立つ。ゲージがあればSABを超必殺技に変えてもいい。

ちなみにストライカーがリョウの場合、馬乗りバルカンパンチを当てたあとに、速攻でリョウを呼び出すと虎煌拳がダウン中の相手にヒットする。さらにのけぞっている相手に、ダッシュからのSABを決めることができる（画面端の時はその場で吸う）。



しゃがみ強パンチからはSABだけでなく…

馬乗りバルカンや弱バリバリバルカンもつながる

強パンチからのSABorUABで確実にダメージを与えよう！



クラーク

攻略／L. L. terra

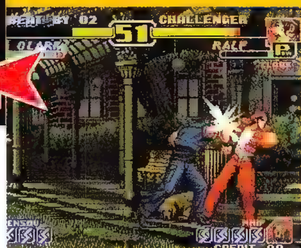
連続技

近距離立ち強パンチ→キャンセルスーパーアルゼンチンバックブリーカー or ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

UABにする場合は、→↓←とコマンドを入れ、いったんレバーをニュートラルに戻したあと、→↓←＋A or Cと入力するといいだろう。



キャンセルＵＡＢ！　極められれば戦力アップだ、これしかし〜



近距離立ち強パンチのあとに…

ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル強ガトリングアタック（3段目）→キャンセルナパームストレッチ

相手がしゃがんでいる状態だと、ガトリングアタックが全段ヒットしないので、この場合はキャラ限定となる。

歯を食いしばってもらってから…





ナパームで締める。「おたく渋いね」的な連続技（謎）

ブーメラン・ショットは先行入力で出すといいぞ！



ウィップ

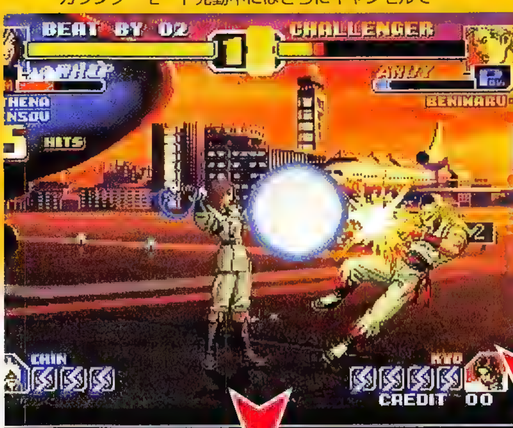
攻略／モリスケ

連続技

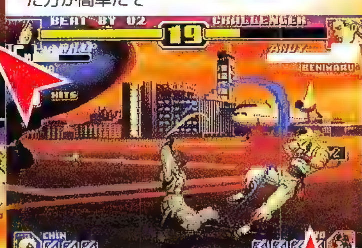
近距離立ち弱キック×2→しゃがみ弱キック→キャンセル強ブーメラン・ショット"ゴード：SC"

おもに、ジャンプ強パンチから近距離立ち弱キックへとつなげて狙うことになる連続技。しゃがみ弱キックを出す時に←↙↓と先行入力しておき、ヒット後に↘→まで入力してブーメラン・ショットを出すといい。

カウンターモード発動中にはさらにキャンセルで…



強ブーメラン・ショット。先行入力を使った方が簡単だぞ

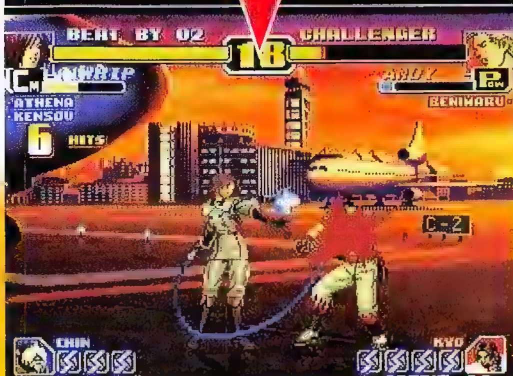


（カウンターモード中）ブーメラン・ショット"ゴード：SC"（1段目）→キャンセルソニック・スローター"ゴード：KW"

カウンターモード中の連続技。狙う機会はほとんどないが、一応つながります。

しゃがみ弱キックまでタイミングよくつなげたら…





ソニック・スローターが連続ヒット。難易度は高め

麻宮アテナ

あさみや

定番の連続技で安定ダメージ
冒険したい人はサイコソードで拾え！



攻略／飲み頃KING

（画面端限定）弱サイコシュート→弱サイコシュート→強サイコソード

かなり無理のある連続技。まず、画面端でジャンプの落下中の相手の足にサイコシュートを当てる。硬直が解けたらすぐさま2発目発射。2発目がヒットしたら急いでダッシュで近寄り、強サイコソードで追い打ち。



空中の相手にサイコシュートを当てて…



さらにもう１発サイコシュート



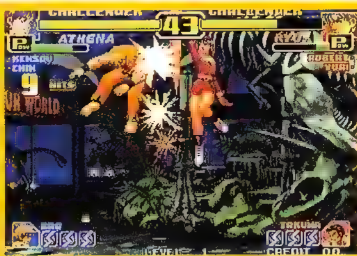
硬直が解けたらすぐにダッシュしてサイコソード！　無茶だ…

連続技

ジャンプ弱キック（裏まわり）→しゃがみ強パンチ→キャンセル連還腿（2段目）→キャンセル強サイコソード

おなじみの連続技。しゃがみ強パンチはしゃがみ弱キックでもかまわない。

また、画面端で正面から跳びこんだ場合、シャイニングクリスタルビットにもっていけるのも同じ。



もうおなじみの連続技だ

椎拳崇

しいけんすう

穿弓腿を１段目のみ当てていけば
悪にもなれちゃう連続技！



攻略／飲み頃KING

連続技

近距離立ち強パンチ→キャンセル龍連打→穿弓腿（１段目）→各種追い打ち

極悪連続技。画面端であれば一生穿弓腿が入る。あまり引きつけすぎると２段目までヒットしてしまうので、早めに出して１段目のみを当てていくようにしよう。

画面端以外は、穿弓腿のあと龍連牙　天龍や、弱前疾歩が安定だ。



龍連打で浮かせたら



すぐに穿弓腿。そして…



もう１回。さらにもう１回ィィィ…

遠距離（２段目）or近距離強パンチ→キャンセル超龍連拳

超龍連拳は他の超必殺技でも可。



つなぐのが微妙にむずかしいが、ジャンプ攻撃からでも連続技にできるぞ

今回も頼もしい限りのおなじみの連続技だ

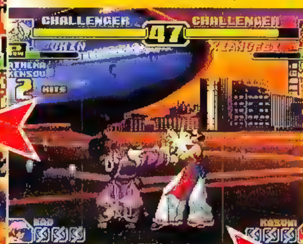


ちんげんさい
鎮元斎
攻略／飲み頃KING

連続技

しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ→キャンセル強柳燐蓬莱

下段攻撃からの連続技。小ジャンプ強パンチで何度も跳びこみ、中段を警戒させておいてから、空振りジャンプから狙っていくといいだろう。しゃがみ弱キックを当てたら



近距離立ち弱パンチに目押しでつないで…（タイミングむずし）





強柳燐蓬莱へ。やりい

ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル強柳燐蓬莱

もうすっかりおなじみの連続技。あいかわらずいい減りしてます。ジャンプ強パンチは裏まわりになってしまってもおっけえだ。



変わらずのこの減り。重要っす

限定条件をふまえればさらにダメージ増も可能



パオ
包
攻略／飲み頃KING

連続技

ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセルサイコボールクラッシュ　フロント

数少ない実戦投入可能な連続技。強パンチはジャンプ攻撃からでも入る。しゃがみ強パンチでもいいが、間合いが離れていると連続ヒット不可。またキャラ限定（マキシマ、ロバート、チャン、ジョン以外）だが、裏滑蹴からでもおっけえ。さらに画面端＋キャラ限定で、近距離立ち強パンチ→キャンセル革裂→キャンセルサイコボールクラッシュフロントというのも。密着時、相手に少しめりこむキャラでなければ連続ヒットしない。



強パンチにつないでいけるぞ



キャラ限定なら裏滑蹴から

サイコボールクラッシュSP→各種追い打ち

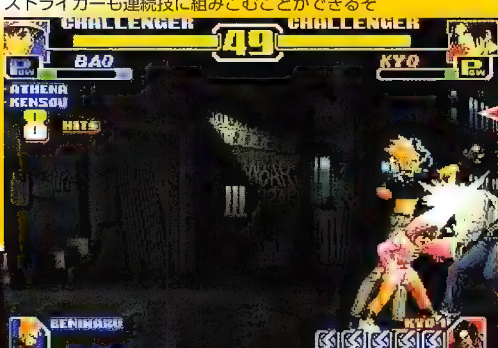
追い打ちには、ジャンプ強キック→キャンセル近距離立ちorしゃがみ強パンチキャンセルサイコボールクラッシュフロントがいいだろう。

画面端限定だが、近距離orしゃがみ強パンチ→キャンセルサイコボールクラッシュSPと入れることができる。

PBC SPが当たる前にジャンプ強キックを当ててえ…



ストライカーも連続技に組みこむことができるぞ





あらゆる局面で活躍する主力連続技 マスターすればダメージ増確実！

キム・カッファン

攻略／ILPーケンちゃん

連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル空連撃（1段目）→キャンセル鳳凰脚（or弱飛翔脚→遠距離立ち弱パンチ）

キムの主力連続技。初段が下段のしゃがみ弱キックなので、狙う機会はかなり多いはず。空連撃の1段目をキャンセルしなくてはいけないので、かなりキャンセルタイミングは早め。ゲージがたまっていない時は、キャンセルして飛翔脚を出しておこう。



おいしい連続技なので必ずマスターしよう



ここのタイミングですでに鳳凰脚コマンドを完成させていなければならない

（空中の相手に）飛翔脚→各種攻撃

画面中央なら飛燕斬・ジャンプ強キック、さらに画面端では鳳凰飛天脚、半月斬や飛翔脚も決められる。空中の相手に飛翔脚を当てた時は…





おいしい追撃タイムだぜ！いろんな技が入る

飛翔脚（裏まわり）→近距離立ち弱パンチ→キャンセル空連撃（or覇気脚）→キャンセル鳳凰脚

狙える機会は少ないが、覚えておいて損はない連続技。裏まわりには強飛翔脚を使った方がいいぞ。



大破壊投げを連続技に組みこんで大ダメージを狙おう！

チャン・コーハン

攻略／ILPーケンちゃん

連続技

しゃがみ弱パンチ→キャンセル鉄球大回転

チャンの基本となる連続技。ヒットしようがガードされようが、1段目が当たった瞬間にABCD同時押しで停止しておこう。そうしておけばガードされた場合もこちらが先に動けるので、攻めが止められることがない。ヒットした時も停止しておけば、起き攻めがしやすくなるのだ。



そうすれば勝手に出る。お手軽で強い



しゃがみ弱パンチを連打しているだけでいい

ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→キャンセル大破壊投げ

大破壊投げの威力が非常に大きいので、大ダメージを与えることができる。ガードされた時は、大破壊投げは控えるようにしておこう。ジャンプ攻撃から地上技につなげるのが、少々シビア



決まれば体力ゲージの4割持っていける。すごくね





旋風飛燕刺突からの連続技は追撃もバリエーション豊かだ

チョイ・ボンゲ

攻略／DSP−たろりん

連続技

しゃがみ強パンチ→キャンセル骸突き→キャンセル鳳凰脚（通常版）

いわずと知れた、今回の主力となる連続技。この他に鳳凰脚をつなぐパターンとしては、しゃがみ弱キック×1〜2→近（遠）距離立ち弱キックから、しゃがみ強パンチ→キャンセル通り魔蹴りから、などが挙げられる。跳びこみから連続技を狙う場合は、地上技を弱攻撃にする方が安定する。



「ぴよよん」のあとは、ヒットorガードにかかわらず…



死ぬでヤンス〜！　とりあえずこの連続技をマスターすれば闘えるでヤンス〜



超必殺技まで決めると、体力満たんからこの減り！　ずびずび〜でヤンス〜

旋風飛燕刺突 or 飛翔空裂斬→方向転換×2→追撃

空中でこれらの技が当たり、なおかつ画面端までたどり着けば追撃が可能になる。ただし、最後の方向転換はなるべく終わり際を当てること。追撃技は以下の通り。

①強竜巻疾風斬…安定。カウンターモードなら、キャンセル真！超絶倫回転突刃まで入って、楽しい。

②強飛翔空裂斬…チョイが1P側の時限定。相手を高く浮かせていれば入る（画面端で、方向転換を斜め上→前とするとよい）。飛翔空裂斬のコマンドは逆（⬇ため⬉）に入力する必要がある。謎。

おまけ。浮かせ系のストライカーのあとは、真！超絶竜巻真空斬を決めるとよい（クラークからだと決めやすい）。チョイはストライカーを呼んでから動けるようになるまでの時間が短いので、かなり余裕があるはず。

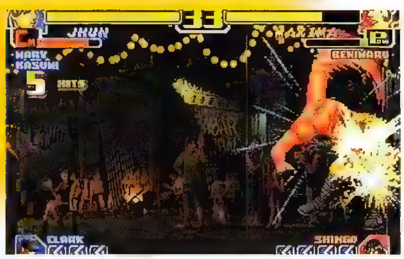


カウンターモードなら構えからの追撃を逃すな！

ジョン・フーン

攻略／DSP−たろりん

連続技



弱排気撃→鷲爪脚（下段）→猛虎撃→鳳凰天舞脚とつないでみました…

（カウンターモード中）各種必殺技→スーパーキャンセル鳳凰裂爪脚

カウンターモードでは、さまざまな技から鳳凰裂爪脚がつながる。強攻撃→キャンセル強満月斬（相手が立ち状態の時限定）、鷲爪脚（下段）→鷲爪脚（上段）、襲虎撃、太極破（ガードされた時限定。ガードクラッシュ中に入る）といったところが代表例。強満月斬は最後の1段にスーパーキャンセルをかけないと、鳳凰天舞脚が出てしまう（端以外では空振り）ので注意。

おまけ。①太極破でガードクラッシュさせたあとは、切り替え攻撃（➡＋B）が入る。②流滝蹴は、1発目の打点を低くすれば、地上の相手に2発以上決めることも可能（相手の背の高さにもよる）。

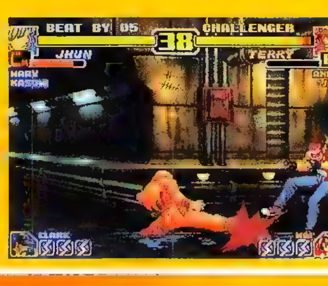
猛虎撃→各種追撃

猛虎撃は、鷲爪脚（下段）からつなぐことも可能。

追撃は飛虎撃が落楽。画面端では強空砂塵。カウンターモードでは相手の浮きが高いので、鳳凰天舞脚が入る他、流滝蹴も決めやすい。流滝蹴は、画面外に出るまで踏み続ければ鳳凰天舞脚につながるのだが、猛虎撃からそこまで入れるのは無理（残念）。



太極破でガードクラッシュさせてから、鳳凰裂爪脚が入ってしまうのね〜



カウンターモードはお楽しみタイム。襲虎撃（対空に使った時が狙い目）や…

通常技から各種必殺技を効果的につなげていこう

キング

攻略／ヒデ本条



連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル各種必殺技

決めることのできる必殺技は、トラップショット、ミラージュキック、トルネードキック'95、トルネードキック、ミラージュダンス。おもに空ジャンプから狙っていこう。



キャンセル必殺技。基本なので確実にものにしよう



しゃがみ弱キックからしゃがみ弱パンチにつないで…

ジャンプ強キック→近距離立ち強キック（2段目）→キャンセル各種必殺技

ベノムストライク、サプライズローズ、トラップショット以外はすべて連続技にできる。

近距離立ち強キック（2段目）までにヒット確認して、ヒット時はそのまま連続技、ガードされている場合は、遅めキャンセルトラップキックなどに連係させることができるようになれば、かなり心強い。



引きつけてジャンプ強キックを出し、地上技につなげ…



キャンセル必殺技。スキの少ない技なら決め打ちでもOK

各種必殺技を効果的につなげ！自信があればM.タイフーンに挑戦!!

ブルー・マリー

攻略／DSP—たろりん



連続技

近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセルハンマーアーチ→キャンセル各種必殺技

ハンマーアーチは←＋Aで出すこと。使う必殺技は、弱ストレートスライサー（→クラブクラッチ）orM.タイフーン。一応バックドロップ・リアルもつながるが、難易度は超A級だ。カウンターモード中は、弱ストレートスライサー→キャンセルM.タイフーンも可。



ゲージがない時の連続技はこの技でキマリ。バーチカルはヘボいぞ

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル各種必殺技

つながる必殺技はバーチカルアローとM.タイフーンの2つ（理論上はバックドロップ・リアルもつながるが…）。バーチカルアローも、少し間合いが離れているだけで入らなくなるので、実戦で狙うのはM.タイフーンだけでよい。

おまけ。ストレートスライサー（空中ヒット）→クラブクラッチ（空振り）↓M.タイフーン。相手がダウンした直後に、なぜかM.タイフーンが決まってしまう。M.ヘッドバスターやストライカーで浮かせてから狙おう。



空中の相手にスライサーを当てたあと、クラブクラッチを入力しておくと…



ダウンした直後の相手に投げが入ってしまうのね（通常投げでもOKだぞ）

画面端で滅身無投を決めたら一発逆転も可能だぞ!?

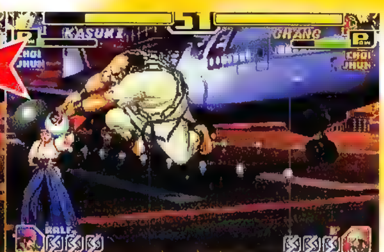


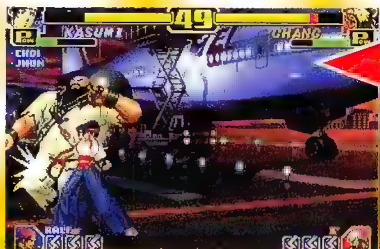
とうどう かすみ
藤堂香澄
攻略／DSP―たろりん

滅身無投→近距離立ち強パンチ…

自分が画面端付近にいる時に滅身無投を決めたら、すぐに打撃技を出そう。すると、起きあがった相手（起きあがり方が変）に、打撃技が確定でヒットする（脱出不可能）。相手は地上の食らいポーズになるので、連続技まで決まってしまうのだ。

画面端に追いこまれた状態で上段当て身！ 超絶逆転劇の幕開けです！



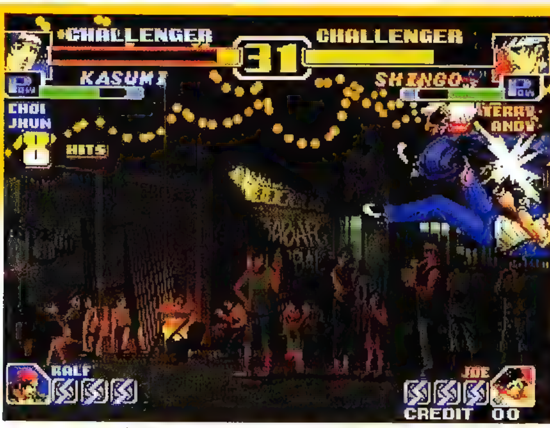


すかさず近距離立ち強パンチで後頭部GETにゃ〜。連続技でリベンジ完成！

連続技

近距離立ち強パンチ→キャンセル肘当て（2段目）→キャンセル各種必殺技

最後の必殺技は弱竜巻槍打が基本（追い打ちは次を参照）だが、弱超重ね当ても入る。通常版なら入れる価値アリ。画面端では超重ね当てがカス当たり。通常技で追撃し、着地を攻めるにゃ



弱竜巻槍打→各種追撃

竜巻槍打をからめた連続技は、前記の他、①しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ、②ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ、の2つが実戦的。

追撃は、大ジャンプ強キック（→着地攻め）、空中ふっとばし攻撃、超重ね当て（MAX版・端だとダメージが小さい）、白山桃（端）など。

香澄はあまりカウンターモードを使う意味はないが、カウンターモードでは、竜巻槍打（4段目）→スーパーキャンセル超重ね当てを決められる（ダメージはヘボ）。

万泊後宴を決めたあとは少し歩いてしゃがみ弱パンチ

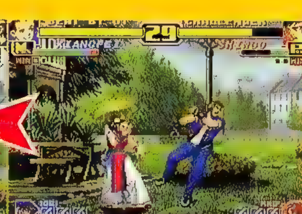


リー シャンフェイ
李香緋
攻略／蒼炎闘士ゆーち

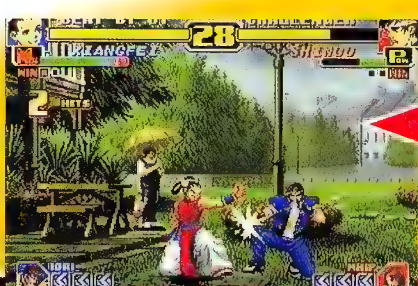
万泊後宴→しゃがみ弱パンチ×1〜2→遠距離立ち弱パンチ（1段目）→キャンセル双掌打→キャンセル弱那夢波

投げたあとに少し前進するのがポイント！ もちろん、万泊後宴からだけでなく、ジャンプ攻撃からでも決めることが可能な連続技なのら〜。

遠距離立ち弱パンチ（1段目）→キャンセル双掌打が難しいなら、遠距離立ち弱パンチ（2段目）→キャンセル伏歩・後旋腿でもいいぞい。



投げたあとは、えっほ！ えっほ！ っと近づき、宴のはじまり…



なるべく密着で屈弱Pを2発贈呈♡ あとは遠立弱Pにつなぐアルね

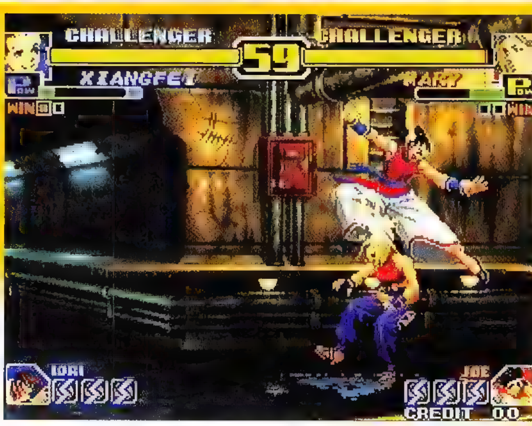
連続技

ジャンプ攻撃→近距離立ち弱攻撃→キャンセル双掌打→キャンセル弱那夢波

裏まわりジャンプ攻撃からなら、近距離立ち強攻撃 or しゃがみ弱パンチ→キャンセル双掌打→キャンセル弱那夢波を決めることもできるぞい。

ちなみに、カウンターモード中なら那夢波に大鉄神をスーパーキャンセル（相手、画面端近く）して、さらなる追い打ちが可能じゃ！ よって、カウンターモード中は見出しの連続技の他に、かわし攻撃→キャンセル双掌打→キャンセル弱那夢波を併用して、大鉄神フィニッシュを狙おう。

また、画面端近くなら、近距離立ち強攻撃 or しゃがみ強パンチ→キャンセル弱那夢波→遠距離立ち弱キック…って連続技（追撃）も可能。



ガード方向を惑わす、重要アルね〜♡ 空中ふっとばし攻撃も同様じゃ

強朧車まで確実につなぐべし　チャンスの際は迷わず強闇払い！

草薙（くさなぎ）　京（きょう）-1

攻略／Kaz　78年式



連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみor立ち弱パンチ→キャンセル強朧車

しゃがみ弱キックからつながる攻撃力の高い連続技。相手がしゃがみ状態だと朧車が入らない。しかも強朧車はダウン回避不能なので、起き攻めをするには好都合の技だろう。難しい連続技ではないので確実にヒットさせていこう。



朧車につなげやすくなるだろう



2発目を立ち弱パンチにした方が…

（画面端限定）ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式・改→強朧車→強闇払い

この連続技のポイントは、強朧車を当てる場所だ。早く出すと3段目が入らないので、できるだけ相手を引きつけてから出そう。かなり減るのでチャンスにはぜひとも決めていこう。



よっしゃー！　3段目ヒット！　そんでもって…



闇払いどえーい！　燃えろ燃えろー！

ジャンプ攻撃から各種必殺技へ　カウンターモードならさらにダメージ増

草薙（くさなぎ）　京（きょう）-2

攻略／修羅騎士　鷹



連続技

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル轟斧（2段目）→キャンセル毒咬み

下段開始かつ小技から決めることのできる貴重な連続技。

ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル各種必殺技

基本的な連続技。決めることのできる必殺技は、毒咬み＋α、荒咬み→九傷→七瀬、琴月、無式など。カウンターモードなら、琴月（1段目）→スーパーキャンセル弱無式が連続ヒット。

近距離立ち強パンチ→遅めキャンセル轟斧　陽（1段目）→キャンセル強琴月

遅めキャンセル（遅すぎても駄目なのが現状）を使った趣味的な連続技。しかし、キャラによっては轟斧が空振りしてしまうので注意が必要となる。

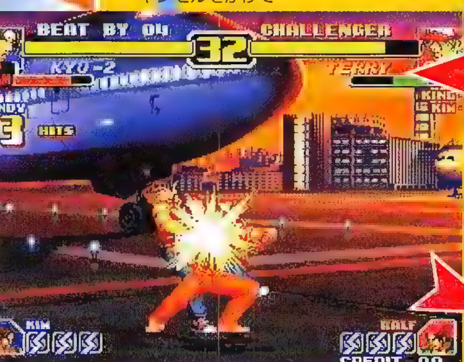
裏まわり攻撃から決めた場合は、毒咬み＋αを決めることができるが、キャラによっては罰詠みが空振りしてしまう。



とりあえず、奈落落とし（裏まわり）。そして…



近距離立ち強パンチへつないで…



キャンセル琴月。ここからさらにキャンセルをかけて…



弱無式へつないでいこう。正面からも可能だけど、かなり難しい

激突カードファイターズ SNK VS CAPCOM™



SNK vs. CAPCOM 激突カードファイターズ

SNKサポーターズバージョン／CAPCOMサポーターズバージョン

SNK
家庭用ROM —
家庭用CD —
SS —
PS —
NP 10月21日／各3,800円
16M
デジタル
カードゲーム

※無線ユニット対応予定



腕試しにキャップに挑戦する主人公。対戦後にカードがもらえるかも!?



ショップの店員キドにカードバトルのルールを教わる主人公

SNKとCAPCOMがカードバトルで夢の競演！

業界で話題騒然の夢の競演作品がもうすぐネオポケで遊べる！　今回はこのゲームのモードの紹介、カードの紹介をするぞ。主人公キャラも公開されたのでそれも紹介！　発売がほんとに待ち遠しいね。



モードの紹介

【ストーリーモード】

1人でもカードゲームが楽しめるRPG風のモード。カードバトルを通じてカードを集め、ゲームの大会に出場して優勝するのが目的だ。

ストーリー紹介

今巷では、最新のカードゲーム『SCカードファイターズ』が大人気！

対戦が好きな人は勝者となるため、コレクションを楽しみたい人は全300枚のカードを集めるため、日夜対戦をくり返しています。

そんな時、全国大会でもある「SCカードファイターズ」が開催されることになりました。腕に覚えのある人もない人も、優勝目指して参加することでしょう。

さあ、そこのあなたも参加してみませんか？

登場キャラクター紹介



コメット
性別：女
設定：お嬢様言葉をしゃべるキャップの妹。

CAPCOMサポーターズバージョン 主人公



キャップ
性別：男
設定：前年度、カードゲーム大会の優勝者。

SNKサポーターズバージョン 主人公



シン
性別：男
設定：単純な熱血漢。



ケイ
性別：女
設定：関西弁を使う威勢のいい女の子。

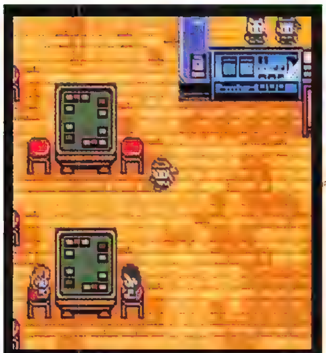
ゲーム舞台の紹介

ここでは、ゲームの序盤の舞台となる、大阪のマップを紹介するぞ。でも、いったいなぜ大阪なのか。それは、SNKとCAPCOMの本社が大阪にあるからなのかも。両社のアミューズメント施設もあるし、激突シリーズの舞台としてはもってこいなのだ。

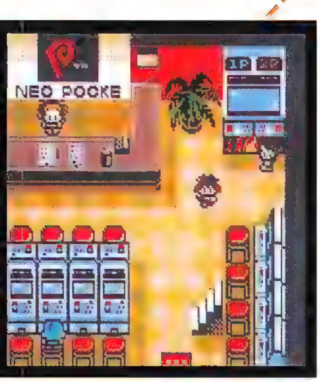
大阪MAP



ネオジオランド

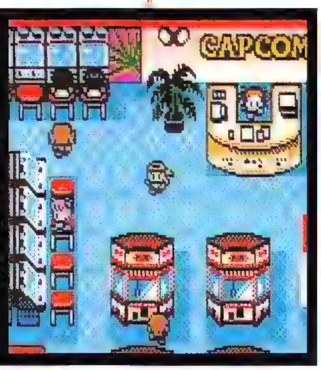

ネオジオランド1号店。最新ゲームのロケテストをよくやっている

プラザカプコン



コスモタワーにあるゲームセンター。腕利きのゲーマーが集まる店

ジョイジョイ



おもにカードゲームを売っているお店。店長のキドはやたらと元気な兄貴

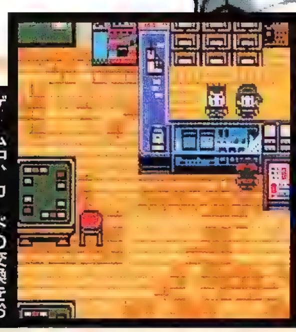






SNK、CAPCOM両メーカーの社員もどこかに登場するぞ

カードトレードショップ


ゲーム中、カードの交換をおこなってくれるお店がある。条件を満たせば、欲しいカードを確実に入手することができる

【トレードモード】

友達とカードを交換するモード。もちろん自分と異なるバージョンのソフトとも交換可能である。通信ケーブルが必要（無線ユニットにも対応予定）。

【対戦モード】

友達との対戦をおこなうモード。対戦にはストーリーモード（1人プレイ）で使用しているデッキ（ゲームをプレイする際に使用するカードの束のこと）を使用する。

対戦のオプション設定として、以下のような特殊ルールを選択できる。

・エキシビジョンマッチ
試合のみをおこない、勝者がカードを1枚入手できる。入手できるカードはランダムで、敗者にデメリット（カードを取られるなど）はない。
※エキシビジョンマッチのみ対戦をすると、勝者には1枚カードがプレゼントされる。

・ノーマルマッチ
試合前にお互いに賞品となるカードを選択してバトルをおこなう。敗者は試合前に選択したカードを勝者に取られる。

・デスマッチ
敗者は使用中のデッキから1枚カードを取られてしまう（取られるカードはランダムで決定される）。

カード紹介

このゲームには大きく分けて『キャラカード』と『アクションカード』の2種類が存在する。これらのカードを自分の思うままに組み合わせ、デッキを構築できる。

キャラカード：

ゲームのメインとなるカード。
攻撃したりやそのキャラクターの能力で相手にダメージを与えることができる。





① キャラクターイラスト

② カードの名前

④ キャラのBP (BATTLE POINT)

キャラの攻撃力であり、体力でもある。この数値が高いほど強力なキャラといえる。

⑤ キャラのSP (SOUL POINT)

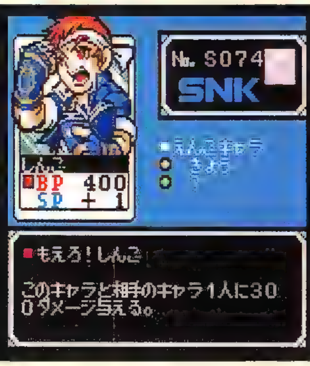
キャラが場に出た時、この数値だけＳＰがの使用、および合体攻撃に必要。

③ キャラ能力

カードに能力がある場合は種類により「□」「△」「○」が表示される（能力がない場合は表示なし）。



□…発動する際に硬直をともなう能力（任意に発動可能）



マーク

△…場に出た時に自動的に発動する能力



マーク

○…基本的に場に出ている限り有効な能力



マーク

楓（覚醒）：月華の剣士シリーズ



ひなた：私立ジャスティス学園シリーズ



一条あかり：月華の剣士シリーズ



ケン：ストリートファイターシリーズ





アクションカード:

バトルを有利に進めるうえで不可欠なカード。
おもにキャラカードの補助的な役割をする。例えばパワーアップや回復など、場になんらかの影響をおよぼし、戦局をガラリと変えてしまうことが可能。使用にはＳＰを必要とする。

① カードのイラスト

② カードの名前

アクションカードであることを示す。

③ カードの分類

そのアクションカードを使う上で消費するSP

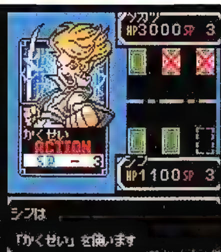


アクションカード使用例

『かくせい』のアクションカードを例にアクションカードの使い方を説明するぞ。



アクションカード『かくせい』を使うキャラカードを選択。ここでは右京のキャラカードを選択。



アクションカード『かくせい』を発動！



『かくせい』は、キャラカードのBPを300アップさせる効果があるので、右京のキャラカードはBP700からBP1000にアップ！

その他のアクションカード



『とっこう』

自分のキャラ1人をKOして、そのキャラのBP分のダメージを相手のキャラ1人に与える。

まさに捨て身の攻撃。邪魔な敵キャラを葬りたい時に使おう。



『えんごしゃげき』

キャラ1人に300ダメージを与える。

これで相手キャラのBPを減らしてからさらに攻撃だ！



『なかまわれ』

援護を受けているキャラをすべてKOする。

リッパーとホッパーでさえ仲間割れするほどの効力!?

八神庵：KOFシリーズ



レイレイ：ヴァンパイアシリーズ



麻宮アテナ：KOFシリーズ



ハヤト：スターグラディエイターシリーズ



※ゲームシステム及びゲーム画面は、開発中のため仕様変更の可能性があります。



侍魂が、燃え上がるー!!
大人気対戦格闘ゲームを、七瀬葵キャラクターデザイン&ゲームオリジナルキャストでOVA化したハイクオリティアニメーション、ここに完結!!
[CAST]
ナコルル　生駒治美
覇王丸　中村大樹
リムルル　神谷けいこ
色　南かおり
ガルフォード　小市慢太郎
アスラ　一条和矢
[STAFF]
●原作：SNK
●監督：佐々木和宏
●キャラクターデザイン：七瀬葵
●脚本：滝本正至
●アニメーションキャラクターデザイン・作画監督：浅野文彰
●美術監督：天水勝
●音響監督：大熊昭
●アニメーション制作：亜細亜堂
●製作：エニックス
OVA
SAMURAI SPIRITS 2
サムライスピリッツ ツー
アスラ斬魔伝【全2巻】
●初回封入特典
VC：特製ポストカード
LD：特製アイロンプリントシート
（イラスト／七瀬葵）
●全2巻購入者
特典用応募券も封入
全2巻購入の上ご応募いただいた方全員に、七瀬葵描き下ろしイラストをプリントしたステンレスミラーカードをプレゼント!!
（応募締切：'99年12月末予定。詳しくは商品内の告知をご覧ください）
9/30 第2巻VC・LD発売!!
各6,000円（税抜）
●VC：ENVA－1422／30分／カラー／ステレオHi-Fi　●LD：ENLA－1452／30分／カラー／デジタルステレオ
イラスト：七瀬葵
第1巻VC・LD好評発売中
色と再会したナコルル。再び戦いの渦が巻き起こる…。
OVA SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝【第1巻】
VC:ENVA-1421
LD:ENLA-1451
各6,000円（税抜）
サウンドトラック 9/30発売!!
手塚理による「OVA SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝」BGMを収録。
さらにリムルル&覇王丸主演のミニドラマ「風の峠道」（仮）も収録したファン必聴のスペシャルディスク!!
サウンドトラック
OVA SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝
2,857円（税抜）
ENCA-1486
イラスト：浅野文彰
© SNK 1998 © エニックス 1999
発売：株式会社エニックス　販売：パイオニアLDC株式会社　販売についてのお問い合わせ先 パイオニアLDC株式会社 TEL：03(5721)1385

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 設定原画集

THE KING OF FIGHTERS

今年もこの季節がやってきた!! KOF出場選手が大集合!

新主人公を迎えてのＫＯＦ'99。グラフィックもますますかっこよくなったぞ！
新キャラクターはもちろんのこと、衣装の変わったキャラや、復活キャラは要チェックだぞ！！

ケイ・ダッシュ K'

後ろ姿もまたかっこよし！　背中に入った文字がとんがりキッズっぽく思わせる。意味が知りたい人は辞書を引いてみよう。





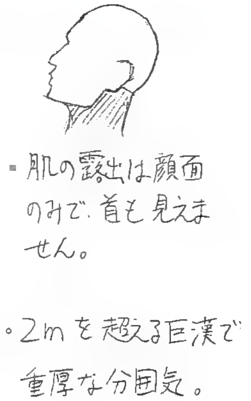
革の上下のデザインはシンプルなんだけど、こまかなところにこだわっているよう。クロスのチョーカーにもこまかい指定がされている。

新主人公の彼。髪形といい、その服装といい、とても洗練されてる感じ。そして少し生意気そうな表情がまたかっこいいね！　いろんな意味で、ＫＯＦシリーズに新しい風を吹きこんだキャラクターといえる。



マキシマ







ずっしりとしていて迫力満点！　とても強そうだね。でもそれだけでなく、どこか未来的な感じがするのは、衣装のせいかな。見た目だけでなく、マキシマという名の響きもちょっと不思議でただ者じゃないって感じ。

ひゃー、全身で見るとますます強そう…。と思いきや、モミアゲ太郎と書かれているとなんだか可愛げあるね。キーワードはモミアゲ!!



矢吹（やぶき）真吾（しんご）



ちょっと空まわりしつつも底抜けに明るい感じの真吾。でも今年は見事に主人公チーム入りを果たしたことだし、きっと成長したに違いない。どれだけ強くなったか、乞うご期待ってところですな。

二階堂（にかいどう）紅丸（べにまる）



このポーズ!!　相変わらず二枚目っぷりを発揮している紅丸だね。さらに、これだけピチピチしたシャツを着れるのはきっとこの御方だけ！　自信のある人はぜひとも紅丸のコスプレをしてみよう。写真は本誌天晴係まで!!

アンディ・ボガード





シャツの袖部分の切りっぱなしがワイルドなアメリカン・テイスト⁉ やっぱりテリーは陽気な感じでなくっちゃね。このイラストにそのまま吹き出しをつけて「イェーイ！」っていわせたい…。こってこてな感じでな‼

兄のテリーと対照的に弟のアンディの方はシリアスな感じがするね。ロングの金髪にアジアン・テイストな衣装が不思議とマッチ⁉ 舞ちゃんを見事彼女にしただけあって、さすがにかっこいいね。

テリー・ボガード

ジョー・ヒガシ

この魅力にかなう者なし‼ 相変わらずとっても可愛い舞ちゃん。こんなに可愛かったら負けても全然悔しくないや！ っていうか、ずっと見とれちゃって、まったく勝負にならないかもしれないね。

不知火 舞（しらぬい まい）





おなじみムエタイでがんばるジョー。大切なはちまきは今年も健在。…ところでこのマイクは一体どこから出したのさ‼ でもなんか似合っているんだよね。ま、ここは深く考えるのはよそう。

リョウ・サカザキ

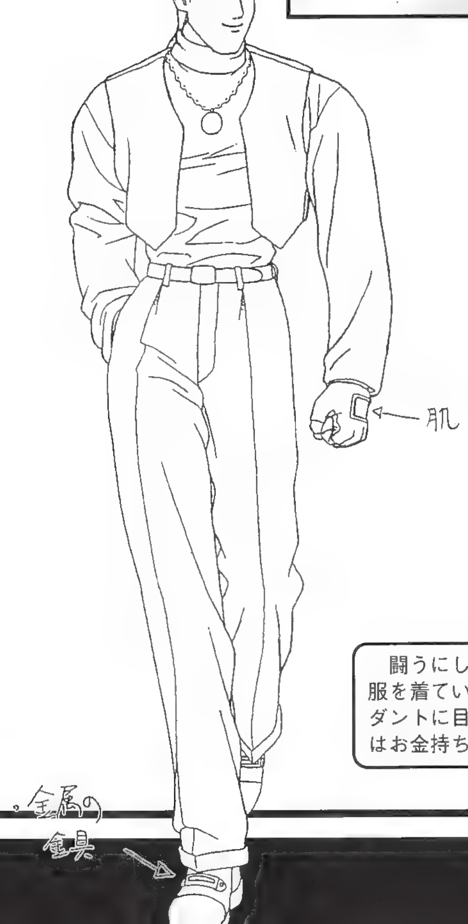


衣装が少々変わって登場、ロバート。相変わらず、上品というかお金持ちっぽい格好だね。さすがは財閥の御曹司。表情にもなんか余裕を感じられるし…。でも関西弁を話すってところがなんかいい感じだよね。



叫んでます。なんだかとってもパワフルな感じのリョウ。彼っていつも口開いてる気がするんだけど。それは気のせいかな。野生児、やんちゃ、そんな言葉が思い浮かんでしまうね。思う存分に闘ってくれ!!

ロバート・ガルシア





闘うにしてはずいぶん上等な服を着ているね。大ぶりなペンダントに目がいっちゃうよ。彼はお金持ちだし、ま、いっか。



ユリ・サカザキ

愛すべきおてんば娘のユリちゃん。それにしても、このポーズは…。うーん、可愛いけど、もし負けたらちょっと悔しいかもしれない。でもやっぱり可愛いからいいか。って、一体どっちなんだ!?



タクマ・サカザキ

渋さが増した気がするよ、お父さん！　決めのポーズがかっこいいね。大切な２人の子供のため、極限流空手のため、そして門下生のために今日もがんばって闘うお父さんなのだ！

前回までの衣装とは大幅に変わっている。ジーンズから軍パンになって、よりミリタリー色が強くなった。傭兵だから当然か。

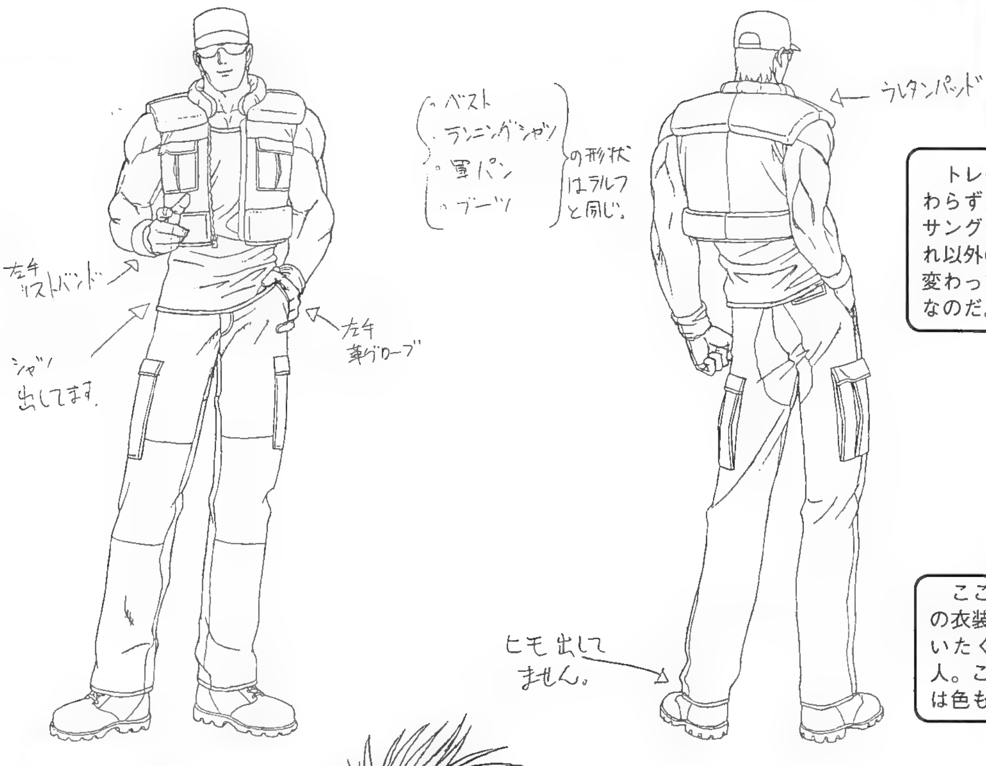
ラルフ





戦場をかけめぐる男、ラルフが衣装を変えて登場だ。さすが歴戦の勇士、ガッツポーズも様になっているね。今回、彼のトレードマークであるバンダナが無地になっている。前のバンダナはどうしたんだろうね。

クラーク



トレードマークのサングラスを相変わらずかけているクラーク。たまにはサングラスをはずして欲しいなあ。それ以外の衣装はラルフ同様、前回とは変わっているね。いつも仲よしな2人なのだ。

ここで間違い探し!! ラルフの衣装と違うところは!? といいたくなるくらい似ている2人。こまかいところの他に、実は色も違うのだ。

レオナ





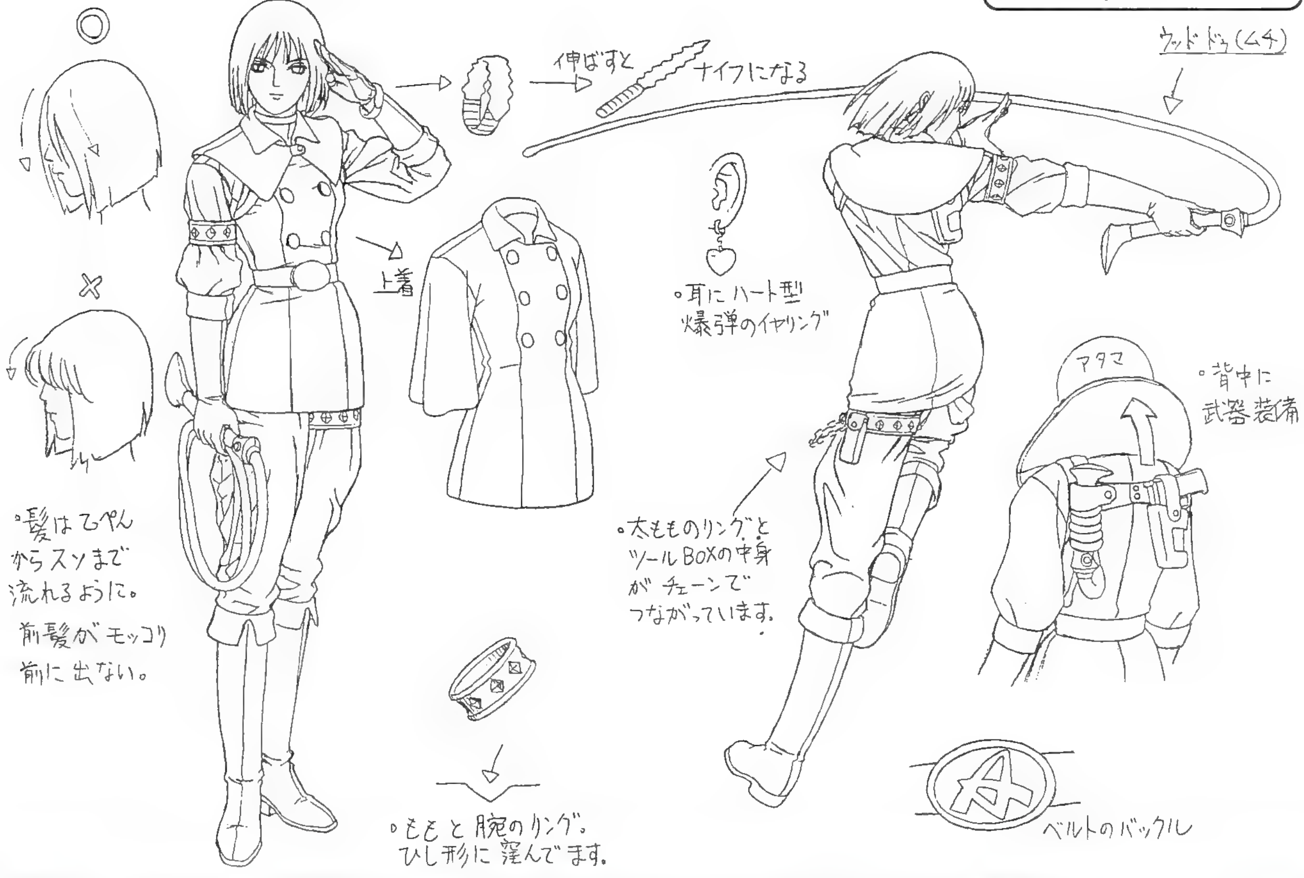
レオナの方はラルフ、クラークと違って衣装は変わってないみたい。おなじみのショートパンツ姿だね。クールなまなざしも相変わらずのよう。対戦に勝ってもあまりうれしくないんでしょうか…？

ウイップ



新キャラクターのウィップ。ボブがお似合いの美少女だけど、ムチを使う、かなり手ごわい女の子なのだ。外見で油断しててはいけないぞ！　それにしてもムチのしなり具合がお見事ですな。当たったら痛そう…。

もう、全身隠し武器だらけ!! 本当に色々仕こんでますなー。これじゃあうかつに近寄れないね。一見華奢だけど、その分武器でカバー。

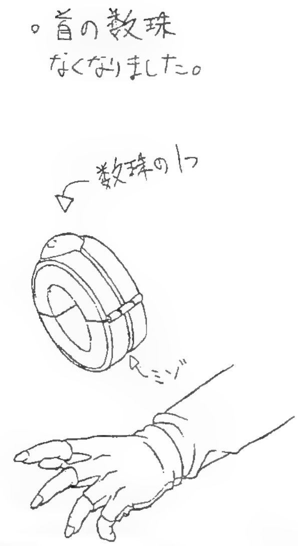


髪を切りました…

髪形も衣装も大幅に変わって、イメージチェンジ!! ショートパンツ姿がまぶしいですな。よりアイドルらしくなったみたい。

麻宮（あさみや）アテナ







髪が短くなって、活動的なイメージがUP！ みんなはアテナのロングが好き？ それともボブが好き？ でもどちらとも似合っていて可愛いよね!! 前につけていた数珠は腕輪のところについているよ。



椎拳崇（しいけんすう）



あれ、ちょっと男前あがったんじゃないかな？ ポーズは相変わらずだけれども、顔が少し大人っぽくなったような、かっこよくなったような。きっと彼も成長したに違いない。それはゲームで確認しよう!!

鎮元斎（ちんげんさい）







以前はだらしなくおなかを出しちゃっていた鎮さんですが、今回からはきちんとした服になったね。ちょっと威厳があるような…!?



このじーさんは相変わらずいい味出してるねぇ。体勢のバランスも微妙な感じ。ひょうひょうとしつつも、ひとたび闘いがはじまるとめっちゃ強くなるってところがかっこいいな。ＫＯＦシリーズ最年長、頑張ってくれ!!

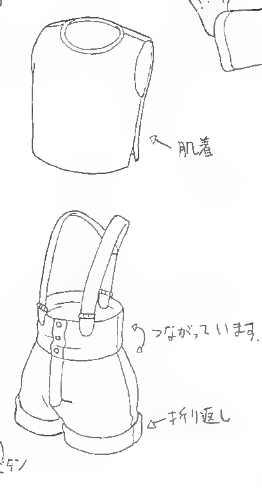
包（パオ）

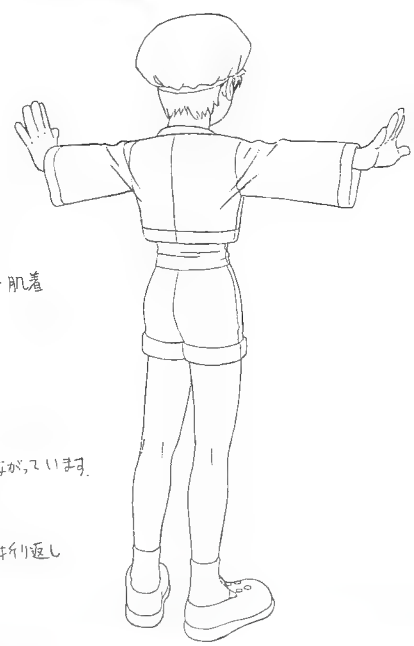
やっぱり子供服!! 袖口が広くなってるのがポイントだね。キャスケットや靴についてるボタンがなんともかわいい！



こちらはＫＯＦシリーズ最年少だ!! かーわいーいー!! こんな無邪気そうな子供が闘ってしまうとはがあなどれないなあ。ちょっと複雑な事情を持つ少年の包だけど、これからずっと応援していきたいね。







この鋭い視線が悪を許さないんだね。われらが正義の味方、キムは健在なのだ。相変わらずチャンとチョイの更生に励む日々らしいが、なんとも熱い彼ですな。みんなで彼についていこう!!

キム・カッファン





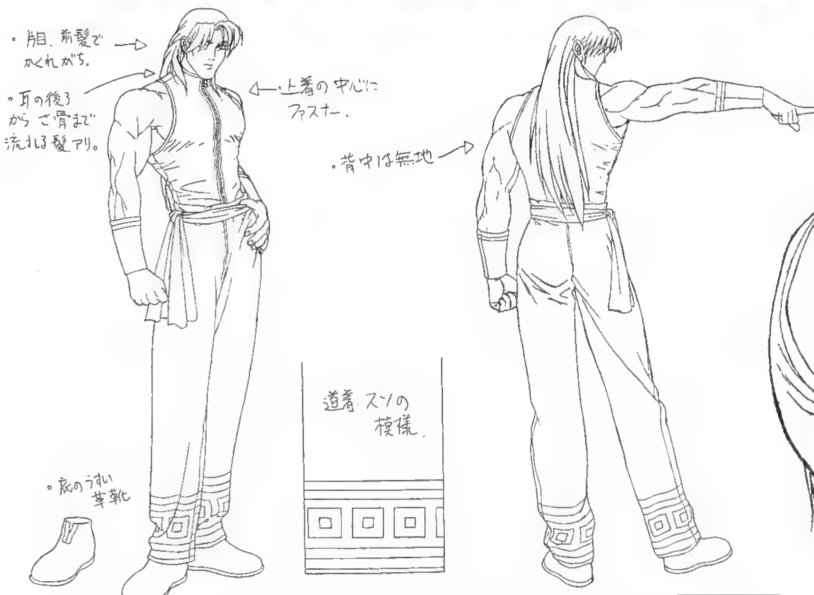
チョイ・ボンゲ

チョイのこの不気味さがたまらない。開発のユーモアセンスに拍手したいね！　このあやしい眼鏡をとったら一体どんな目が現れるのか…。来年は眼鏡なしのチョイをリクエストしたいな！



こんなにでっかい鉄球を軽々と振りまわすチャン。怖ーい！　けど、こういう人が意外と愛嬌あって楽しい人だったりするんだよね。うん、きっとお茶目な人に違いない。友達になりたいキャラＮｏ．１!!

チャン・コーハン





KOFシリーズにはロングヘアーの男性キャラが多数いるけど、彼もまた見事なロング。金髪にしているのはなぜかな。

こちら新キャラクターのジョンさん。こうして見ると硬派なんだけど、アイドルの追っかけや香水集めが趣味だったり、大切なものは遊佐未森のCDという、「？」って感じのキャラ。アテナのファンなんだよね。

ジョン・フーン

ブルー・マリー



こちらのマリーさんもまた強い女って感じで惚れ惚れしちゃうね。強いんだけど、美人でさらにスタイル抜群という。うーん、なんとも理想的ですな。完璧すぎて怖いくらいだ。…おなか冷やさないでね。

キング



キングのこのかっこよさを見てよ！　これじゃあ、女性のファンもたくさんいるに違いないね。その衣装といい、しなやかな動きといい、何から何までスマートな彼女。かっこ悪いところが一つも見当たらないよ。





藤堂（とうどう）香澄（かすみ）



髪をきゅっと束ね、帯をきゅきゅっと締めてなんともりりしい香澄ちゃん。全身から“一生懸命”さが伝わってくるようだ。

うれしいことに香澄ちゃんが復活だぁ！藤堂流の名を世に広めるために闘う少女。髪形がポニーテールに変わってより一層きりりとした感じ。清潔感あふれる袴姿にも好感持てますな。さわやか!!





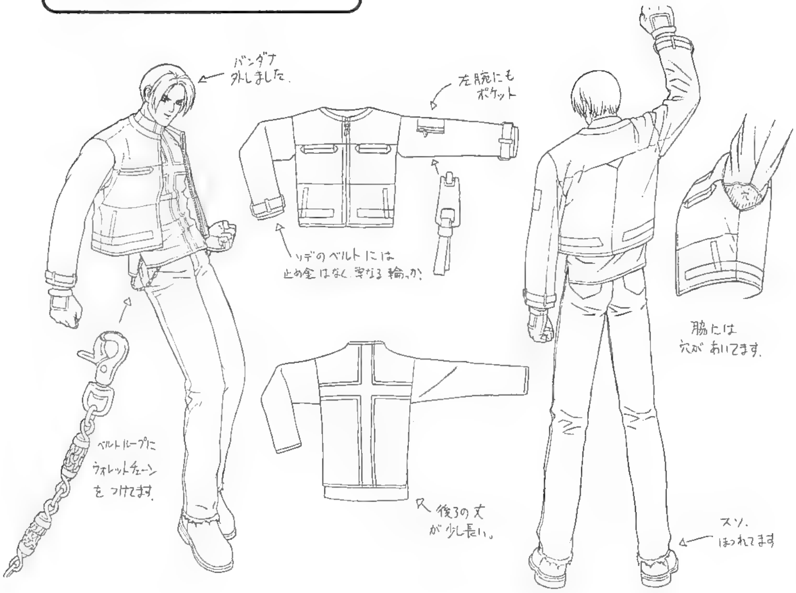


李（リー）香緋（シャンフェイ）

餓狼シリーズのリー・シャンフェイがＫＯＦに初出場！おめでとう、シャンフェイ!! たくさん勝って、その茶目っけたっぷりな可愛い笑顔を見せてくれ！　華麗な剣の舞いも期待してるぞ。

おてんば少女中国版。アメリカ育ちの彼女はとっても明るいのだ。髪につけてる大きな鈴がトレードマークだね。

今時風なストリート系ファッションの京。やっぱりウォレットチェーンは必須アイテムなんでしょうか？



草薙（くさなぎ） 京（きょう）



おっと、制服を脱ぎ捨てて、私服で登場だ！　バンダナもしてないし、かなり印象が変わったよね。さわやか度がＵＰしたみたい！　またまたファンが増えることでしょう。これからも違う衣装をどんどん着てほしいね！

八神（やがみ） 庵（いおり）

最後はこの御方だ、八神庵！　衣装や髪形は変わっていないけど、以前と比べて少しこざっぱりしたような…。眉毛もこころなしか細く短くなったような。やっぱりバンドマンだし、ビジュアルにはちょっとうるさいのかも。



草薙（くさなぎ） 京（きょう）-1 京（きょう）-2

これが噂のクローン、京-1だ。そしてもう一人忘れちゃいけない京-2の方は、この京-1とは襟章が「Ⅱ」となっているのと、口もとがニヤリとしている違いがあるのだ。さすがにクローン。やっぱりほとんど同じなんだね。



日本初の本格的 On Line サッカーくじ ゲームサイト

サッカーの見方が変わる

j-toto Players

Click

推理する楽しさに興奮

「j−toto Players」堂々サービス開始!

今すぐアクセス!

http://www.j-toto.co.jp

成績優秀者には

セリエA観戦ツアーご招待ほか豪華賞品多数



本Web Siteは、2000年導入予定のJリーグサッカーくじをWeb上で再現するOn Lineサッカーくじゲームサイトです。毎週開催されるJ1 8試合、J2 5試合の合計13試合を対象にゲーム用の賭け金(totoと名付けられています。)とOn Line投票用紙により、実際のトトカルチョやサッカーくじ同様の投票と興奮をご自宅でお楽しみいただけます。参加費無料で、エントリーは毎回受付中!

豊かなスポーツ環境の整備を目指して導入されるサッカーくじ。

正式発売前に、どうぞこのサイトで事前体験、実践研究にご参加ください。

いつでも、誰でも参加OK

予想支援データも豊富なので、サッカーがよくわからなくても、投票ができる!

評論家デビューへの道も

成績優秀ならば、サッカーくじ評論家としてのデビューをバックアップします!

参加料等一切不要

登録にはいっさいの費用はかかりません。全て無料でお楽しみください!

楽しいコンテンツもいっぱい

サポーター情報や評論家リーグなど、サッカーが10倍楽しくなる情報もたっぷり!

(詳しくはホームページへ)

このサイトは、j−toto研究会が主催・運営となり、(株)芸文社が協賛しています。

8月版 NEO・GEO ROM & CD 売り上げランキング top10

『KOF'98』一歩前進！ NP版『マジドロ』も堂々の1位獲得！

1 3,231P '99.5.27発売

メタルスラッグX　ROM

ノーマル時とFAT時で、武器の性能が変化するぞ！　FAT版BIGレーザーショット中のキャラの顔は必見（笑）！

2 2,864P '99.2.25発売

幕末浪漫第二幕　月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜　CD

連殺斬→キャンセル必殺技→キャンセル超奥技（昇華）や連殺斬→キャンセル潜在奥技など、極の特製をフルに活用しよう！

3 1,528P '98.12.23発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS　CD

スタートとCを押しながらAでサバイバーモードをスタートさせると「裏サバイバーモード」が楽しめるぞ！

4	幕末浪漫第二幕　月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜　ROM	'99.1.28発売	1,322P
5	〜幕末浪漫〜月華の剣士　CD	'98.3.26発売	513P
6	メタルスラッグ2　CD	'98.6.25発売	386P
7	ショックトルーパーズ　セカンドスカッド　ROM	'99.6.24発売	355P
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル　CD	'97.3.30発売	263P
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS　ROM	'98.9.23発売	196P
10	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS　CD	'98.7.23発売	164P

NP ネオジオポケット TOP5

1	マジカルドロップ　ポケット	634P	'99.6.24発売
2	ぷよぷよ通	485P	'99.7.22発売
3	キング・オブ・ファイターズR－2	337P	'99.3.19発売
4	メタルスラッグ　ファーストミッション	326P	'99.5.27発売
5	上海ミニ	293P	'99.7.22発売

PS プレイステーション TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	348P	'99.3.25発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	325P	'98.6.24発売
3	〜幕末浪漫〜月華の剣士	284P	'99.2.25発売
4	餓狼伝説　WILD　AMBITION	275P	'99.6.24発売
5	ATHENA〜Awakening from the ordinary life〜	217P	'99.3.11発売

SS セガサターン TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	159P	'98.10.1発売
2	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	137P	'98.8.6発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	123P	'98.3.26発売
4	サムライスピリッツベストコレクション	115P	'98.8.6発売
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	57P	'97.12.23発売

協力店の紹介
ご協力していただいた販売店は以下の通りです

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10　ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店　☎06-6634-4020
4号店　☎06-6634-5820
7号店　☎06-6634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4　JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

月間NEO・GEOソフト読者人気 Best 10

今月のソフト人気 Best 10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	792P
2位(ー)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	720P
3位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	528P
4位(2)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	420P
5位(ー)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	384P
6位(ー)	武力～ＢＵＲＩＫＩ・ＯＮＥ～	SNK	格闘アクション	372P
7位(ー)	キング・オブ・ファイターズR-2	SNK	格闘アクション	240P
8位(5)	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	228P
9位(ー)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	204P
10位(9)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	180P

『KOF'99』をきっかけにベスト10大変動!
ネオポケからも『R-2』が堂々ランクイン!

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう!

【総評】

今月もたくさんの投票ありがとう!!

乱れに乱れまくった今回のベスト10。『KOF'99』の登場に刺激されたのか、全体的にKOFシリーズの活躍が目立っているようです。

期待の新作『KOF'99』がトップかと思いきや、今回は『KOF'98』に軍配があがった様子。

しかし『KOF'99』は前回2位だった強敵『月華第二幕』を完全に払いのけてのランクイン。新システム導入でファンの心をキャッチできるかが勝負の鍵!

長い間『KOF'98』とトップの座を奪い合ってきたライバル的存在の『月華第二幕』は、なんといっきに4位までランクダウン。再び上位を狙うにはちょっと厳しい状況かもしれません。

5位には、ワースト10で大人気(?)だった『KOF'96』が登場! 悪いところもあれば、いいところもたくさんあるということですね。

6位にも『武力』が初登場。従来のSNK格ゲーとはまったく違ったシステム採用で、これからの展開が気になるところです。

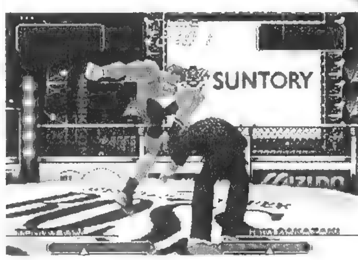
そしてなんと7位には、ネオポケから『R-2』がこれまた初ランクイン。ドリームキャスト版『KOF1999』とリンクさせた「テク」集めがなかなか好評のようです。

累計では『KOF'99』が初登場29位にランクインしたのをはじめ、1位～6位の間にKOFシリーズが4タイトルもランクインという、まさに今月はKOF月間となったようです。この人気ぶり、しばらくは続きそうな予感…。

というわけで、ますます目が離せないソフト人気ベスト10! みんなの熱い投票待ってます!



今回初登場にして、次回1位最有力候補の『KOF'99』。香澄ちゃんもがんばってます♡



破竹の勢いでベスト10入りしてきた『武力』!

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	13,452P
2位(2)	リアルバウト餓狼伝説	10,799P
3位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	10,404P
4位(5)	～幕末浪漫～月華の剣士	9,496P
5位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	9,609P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	8,475P
7位(7)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	7,560P
8位(8)	サムライスピリッツ天草降臨	7,152P
9位(10)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	7,127P
10位(9)	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	5,243P
11位(11)	真サムライスピリッツ	4,654P
12位(13)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	3,418P
13位(12)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	3,022P
14位(14)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,729P
15位(15)	侍魂～サムライスピリッツ～	2,410P
16位(16)	餓狼伝説スペシャル	2,091P
17位(18)	風雲スーパータッグバトル	2,038P
18位(17)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	2,019P
19位(19)	メタルスラッグ2	1,899P
20位(20)	餓狼伝説3	1,789P
21位(21)	ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	1,742P
22位(22)	サムライスピリッツ	1,664P
23位(24)	餓狼伝説WILD AMBITION	1,621P
24位(23)	ブレイジングスター	1,455P
25位(25)	マジカルドロップⅢ	1,076P
26位(26)	天外魔境真伝	971P
27位(27)	メタルスラッグ	795P
28位(28)	パルスター	722P
29位(ー)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	720P
30位(29)	龍虎の拳2	678P
31位(30)	わくわく7	622P
32位(31)	餓狼伝説2	534P
33位(32)	NINJA MASTER'S	487P
34位(33)	ワールドヒーローズパーフェクト	474P
35位(34)	ティンクルスタースプライツ	471P
36位(35)	マジカルドロップ2	442P
37位(36)	ソニックウィングス3	393P
38位(38)	メタルスラッグX	391P
39位(37)	キング・オブ・ファイターズR－1	390P
40位(39)	KOF'96　NEO・GEO Collection	375P
41位(40)	パズルボブル	362P
42位(41)	BREAKERS	338P
43位(42)	ビューポイント	322P
44位(43)	アイドル麻雀　ファイナルロマンス2	321P
45位(44)	ギャラクシーファイト	285P
46位(45)	ステークスウィナー	273P
47位(45)	ビッグトーナメントゴルフ	249P
48位(ー)	キング・オブ・ファイターズR－1	240P
48位(50)	オフビートレーサー！	234P
50位(47)	餓狼伝説	233P

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡　アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。
ゲームについてのコメントも募集中！　熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉〒112-0005
東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
(株)芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

読者の一言

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

まだ遊んではいないですが、話にもグングンひかれます。なんか『'94』に戻ったかな？　衣装マイナーチェンジ多し…。
●山本直樹さん（大阪府）

待ってました！　とうとう今年もKOFの季節がやってきましたね！　まさによい意味で予想を裏切られまくって、でも従来のKOF要素も盛りだくさんで、も～スバラシイです!!　大好きです！　これからたくさんPLAYします。イエー！
●PN／ロイ子っち。（神奈川県）

ストライカーシステムでもキャラの個性が出ていて面白い。やはり夏はKOFしかないでしょう！　もう対戦しまくり!!
●PN／こねこね庵（岐阜県）

KOF'99やっと開幕♡　でもまだ数回しかPLAYしてないのでなんともいえませんが期待大♡　システム変更多くて慣れるまでつらいけどがんばるぞー！
●山本貴子さん（大阪府）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

なんかテンポが『'97』以降のより速くてよい。たくさん面白いことができたし、心地よいサウンドもGood！　あと香澄がおもしろい。
●PN／誠心（宮城県）

キング・オブ・ファイターズR－2

DC対応はだてにあらず。KOF史上最高のデキで『'99』のことを忘れるぐらいハマりそう（笑）。
●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

武力～BURIKI・ONE～

武力！　もう最高におもしろいです。当て身はクセになる！　初心者にも優しい操作でありながら、やりこむと奥深い（気がする）！　キャラもすごくイイし♡　見た目の濃さと右レバーで敬遠してたら損するヨ！
●PN／ボブチーム（岡山県）

女性キャラが1人もいなくても、男は黙って武力をやりこめ！　ってぐらい、おもしろい。
●PN／キラーコアラ（千葉県）

かつてのSNKらしい懐かしい香りのする名作。とにかく硬派で男クサく、これぞ格ゲー！　ここまで自分自身が闘っている気持ちになれるゲームはない！
●大野かおりさん（千葉県）

最初は男と男の筋肉のぶつかり合いがあまりにもリアルで敬遠してたけど、今じゃすっかりクセになってます。レバーも違和感があるようだけど、これが慣れるとけっこう気持ちがいいもんなんですよね（変）。西園寺君が心のオアシスになってます。
●PN／ポケピカ（東京都）

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！　勇気のある投票待ってます。

NF WORST 10!

今月の人気ソフトワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(9)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく華～	SNK	格闘アクション	465P
2位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	420P
2位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	420P
4位(2)	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	405P
5位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	375P
6位(6)	侍魂 ～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	285P
7位(ー)	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	210P
8位(ー)	武力～BURIKI・ONE～	SNK	格闘アクション	195P
9位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	150P
9位(7)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	150P

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある1票をお待ちしています♡

【読者の一言】

幕末浪漫第二幕 月華の剣士

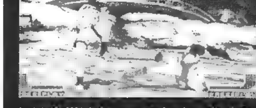
ストーリーやCGはいいんですが、システム覚えること多くて楽しめません…（泣）。
●PN／上田望（和歌山県）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

出たころはハマってPLAYしまくってました。けど、ダメージやキャラの性能差、そして何よりもガードキャンセルの極悪っぷり。これはヤバめでしょう。
●PN／暴走インコ（新潟県）

餓狼伝説 WILD AMBITION

どうして3Dにする必要があったのか。2Dの方が明らかにいいのに…。最愛の山崎さんも、2DのLv.5の方がかっこよかったよ。
●PN／如月勇規（新潟県）



もはや常連となってしまったような感じがするのは‥気のせい？

初心者向け格ゲー講座

グレード・ワン

Grade 1

前回の「キャンセル」に引き続き、今回は「連続技」の基本的な仕組みについて解説していくぞ。連続技こそ格闘ゲーの醍醐味！　それでは講師の方、どうぞ〜！

講師：修羅騎士　鷹　DSP-たろりん　飲み頃KING

格闘ゲームに欠かすことのできない「連続技」。今回は、この連続技について説明していくね。

連続技の成立について

連続技というのは、とにかく何も行動が取れない状態の相手に連続で技をヒットさせることを指している。つまり、技がヒットしたあとの食らい硬直（のけぞり）中に次の技を当てることによって連続技成立、ということになる。

最近のゲームでは連続技を決めた時に、3HITとか99連とか、色々な表示方法でヒット数を教えてくれるゲームが多く、連続ヒットしているかどうかが確認できるようになっているのでとっても便利。

「連続技に挑戦だあ」の巻

解析／飲み頃KING

それじゃあ連続技に挑戦だ

連続技を決めるには、『KOF』シリーズを例にとると、次のようないくつかのポイントがあるっす。

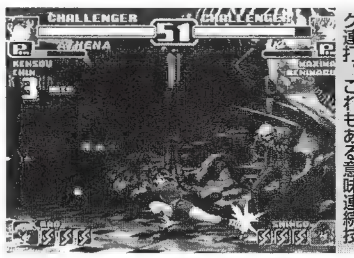
①とにかく出の早い技を入れていく
②食らい硬直の長い技から入れていく
③必殺技を入れる場合、キャンセルをかけていく
など。

①に関してはそのままズバリ、出の早い技だけ入れていきます。要は相手の食らい硬直が解ける前に技を当てりゃいいわけなので、キャラによって差が出てくるものの、弱攻撃連打などが簡単。もうこれだけで連続技が成立しちゃいます。技後の硬直が少なく、相手よりも先に動ける技であれば、さらに追加で必殺技などを入れていくこともできる。ただ、「出が早く技硬直の短い技＝キャンセルをかけるタイミングも早め」ということになるので、その分必殺技コマンドを急いで入力する必要もあるけど。

②はジャンプ攻撃や強攻撃などがそれにあたる。ジャンプ攻撃は、弱攻撃を当てた時に比べて食らい硬直時間が長く（食らいモーションも変化する）、出の早い必殺技ならジャンプ攻撃から直接入れることも可能。強攻撃においても、攻撃判定の発生と戻りモーションが遅めなので、キャンセル必殺技とする場合、弱攻撃よりはゆっくり入力しても大丈夫。

キャンセル必殺技が苦手な人は、まず強攻撃からのキャンセルを練習するのがおすすめ。慣れてきたら弱攻撃からチャレンジ。入力スピードが早くなっても正しく入力できるようにがんがん練習しよう。

③は、前回で説明した、通常技or特殊技→キャンセル必殺技or超必殺技のこと。相手に大量のダメージを与えたいなら、これなしではつらいっす、マジで。



アテナちゃんのしゃがみ弱キック連打。これもある意味連続技



近距離立ち強パンチ。相手の食らい硬直が長め

テリーの近距離立ち強パンチは2段目にもキャンセルがかかるので、余裕を持って入力できる



②の説明でも述べたが、キャンセルをかける通常技によって必殺技の入力タイミング（スピード）が異なるので、いきなり難しい連続技をやろうとしても無茶なお話。混乱してしまって何がなんだか…ってことになってしまう。

そこで、まずはその必殺技（超必殺技）が素早く入力しても確実に出せるように練習して、その連続技を分解（ジャンプ攻撃を省くとか、弱攻撃を入れる回数を減らすとか）して試し、慣れてきたらいざ本番、というようにやっていくといいぞ。

また、超必殺技など、コマンド入力が長い技は出すだけでも一苦労で、キャンセルなんてとてもとても…という人、これに関しては出しやすくする方法があるのだが、それは次回以降で詳しく触れていこうと思ってます。

結局のところ…

結局のところ、キャンセルのタイミングや必殺技の入力方法などは、何度もくり返し練習して、自分なりのコツみたいなものをつかんでいくしかないわけで。そして、それができるようになっても、対戦などであせって失敗しないようにするのも大切。

いきなり対戦で練習…っていうのも無理があるので、初めはレベルの低いCPUを相手に練習していこう。

鷹の新リアルファイト ROUND-3

テーマ●ゲーセンでの『KOF'99』事情

編：『ＫＯＦ'99』が稼働してからもう２ヶ月近くなるけど、ゲーセンでは今が一番熱い時期なんじゃない？

鷹：そっかぁ、発売してもう少しで２ヶ月になるんだぁ。今が一番熱い時期かどうかはよくはわかりませんけど、なんか去年よりは人がついてないような気が…。システム変更とか、削除されたキャラがけっこういるのが原因なのかなぁ？ まぁ俺もあんまりやってないから人のこといえませんけど（笑）。

編：そっか…。じゃゲーセンでよく目にするキャラは？

鷹：ん～、ケンスウ、レオナ、タクマ、ラルフ、クラークが特に多くって、次にＫ´、マリー、キング、舞、京、庵ってとこかなぁ（俺がいってるゲーセンでの調査）。

編：ケンスウの使用率ってやっぱり高いんだ…？

鷹：うん。高いっす…（笑）。

編：オリジナル京と庵も今号でついに解禁になったから、使う人が増えるだろうね。

鷹：まぁ、使えるようになったら（コマンドが表示されたら）すぐに使うって感じっす。つーか今だからいえることなんだけど、ロケの時から使ってる人はたくさんいましたよ。まさに『こうえ』です…。

編：そうだ、新たに壊れたのとか見つかった？

鷹：うん、いくつかありましたよ。全部は紹介しきれないっすけど…。１つめはＫ´の投げ技なんですけど、マキシマのバンカーバスターとウィップのアサシン・ストライクの出かかりをＣ投げで投げると、すごい勢いで上へブッ飛んでいっちゃうんですよ…これはマジで笑えるのでぜひ見てくださいね。ちなみに食らい判定は残っていないので、追い打ちはできないっす。２つめですけど…（ＤＳＰ－たろりん登場）。

マキシマの超必殺技であるバンカーバスターに対して…





Ｋ´のＣ投げを決める。すると、このように真上へぶっ飛んでいくのだ…こうえ！

たろ：なんなんすかね～、レオナのＭＡＸ版グレイトフルデットを紅丸、ユリ、リョウに決めると何であんなに減っちまうんすかね～？ 異常っすよアレ!!

鷹：いえる、連続技にすると死んじゃうし…（笑）。ということです。

編：…すっ、凄ぇ～!! なんでこうなるのかなぁ？

鷹：まさに、『何故かはわからない』です（笑）。あとは、ラルフのＳＡＢ中にストライカーのチン（ラルフ側のストライカー）を当てると変になるとか…。

編：…にゃるほど。続々と見つかってるんだね。

鷹：以上、『'99の壊れネタ』のコーナーでした（笑）。

編：違うって。

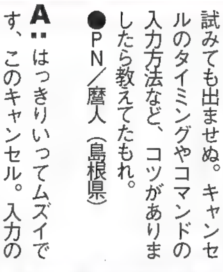
NF攻略陣がお答えする 格ゲーQ&A

Q 『ＫＯＦ'99』において、キムの「空連撃（1段目）→キャンセル鳳凰脚」が幾度試みても出ませぬ。キャンセルのタイミングやコマンドの入力方法など、コツがありましたら教えてたもれ。

●ＰＮ／麿人（島根県）

A：はっきりいってムズイです、このキャンセル。入力のタイミングがとてつもなく早いっす、マジで。ヒット確認しているヒマもなし。

まずは、しゃがみＣ、しゃがみＡなど、他の技でキャンセルの練習をしましょう。一応、簡易コマンドがあるので、それを使っていくのも手。コマンドは、⬇↙➡＋ＢorＤで出ちゃいます。



この時点で入力が完成していないとダメ（きびしー）



すると見事に鳳凰脚発射！ かっこええ

➡＋Ａを入れたら、そのまま鳳凰脚コマンドに持っていっておっけえ。とにかく最速で入力する練習をしましょう。

（のみちん）

Q 『ＫＯＦ'99』のアテナちゃんなんですけど、サイキックテレポートでサイコシュートがガード不能にできるって聞いたんですけど、何回やってもサイキックテレポートが間に合わないんです。いったいどうやればいいの？ 教えて、飲み頃ＫＩＮＧさん！

●ＰＮ／桜子ちゃん（東京都）

A：え～、今月号でも少し触れたのですが、あれだけ出が遅く、硬直もハンパじゃない技、普通に出したのではとてもじゃないけど間に合いません。そこで、相手の起きあがりに重ねていくようにしましょう。サイコボールアタックもキャラによっては間に合わないので、そちらも同じようにしていきましょう。

それにしても今年のアテナちゃん、どうしちゃったの…？

（のみちん）



相手がダウンしたらすぐに弱サイコシュートを重ねて…



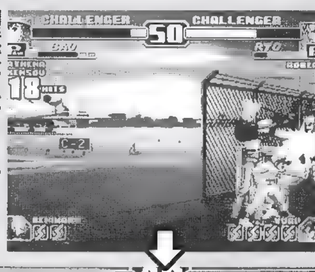
んで、強テレポートと。追い打ち確定

攻略陣オススメ このキャラを使え！

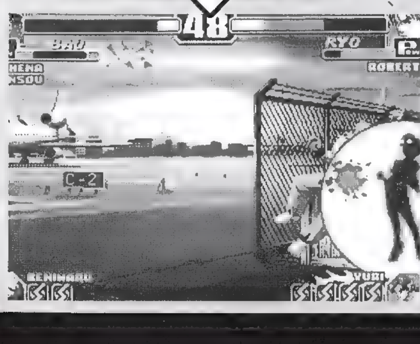
今月の連続技紹介に入りきらなかったので、ここで紹介。包の絶対に決まらないかもしれない画面端限定連続技。

ＰＢＡ ＤＸ（ＭＡＸ版）→ジャンプ強キック→しゃがみ強キック→ストライカー呼び出し→ＰＢＣ ＳＰ。

ストライカーはマキシマ、紅丸限定。ジャンプ強キックはＰＢＡ ＤＸが当たる前に当てておくと余裕があるので、しゃがみ強パンチの前に小技を欲張っちゃってもおっけえ。



相手がぶりぶりくらってる間に紅丸召喚



んで捕まえてる間に宇宙人発射ぁ。すげえ減ってるんすけど

コンシューマ ハイスコアコーナー

バトルハイスコア

時の流れは早いものであっという間に半年がすぎ、いよいよ来月は第８回ポイントランキング結果発表です！半年間を闘い抜いたハイスコアラーのみなさんの最終決戦、楽しみに待ってます！

ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

餓狼伝説 WILD AMBITION（PS）（テリー・ボガード）

ラウンド開始直後に弱バーンナックルを出す。これがヒットしたら、着地地点にしゃがみA・しゃがみC→キャンセル弱バーンナックルを重ねてくり返す。



おなじみの弱バーンナックルが主力となる。ヒットしたら…



着地地点にしゃがみAを重ねる。餓狼シリーズの基本？

山崎、ライデンに対しては、A・B・Cのコンビネーションを出していく。ヒットしたら、ダッシュで着地地点に接近し、立ちAの先端が当たるように再びコンビネーションを出す。

ビリーには跳びこみを多用する。ヒットしたらしゃがみA・C→キャンセルバーンナックルを出す。

ギースは、一度弱バーンナックルを当てることができれば、その着地に弱バーンナックルを重ねるだけで倒すことができる。

●高桑敏裕・愛知県

餓狼伝説 WILD AMBITION（PS）（千堂つぐみ）

まずジャンプCで跳びこみ、着地後に立ちC・C・Cのコンビネーションを当て、再度ジャンプCで跳びこむ。以下くり返し。

対ジョーでは、いったん立ちA・B・Cを当て、硬直が解けたらすぐにまた立ちA・B・Cを出すと、Aは空振りするがB・Cが当たることが多い。これのくり返し。

対ビリー、対テリーでは、キャッチを空振りすると、なぜか技を出さずに跳びこんでくるので、着地に立ちA・B・Cを当て、相手の着地に合わせてキャッチを空振り。以下くり返し。

●10－KEY・東京都



キャッチの空振りに反応して跳んでくるが、技を出さないので…



着地地点に技を置いておけば、確実にヒットする。以下くり返し

餓狼伝説 WILD AMBITION（PS）（ギース・ハワード）

立ちC・C→キャンセル烈風拳の連続技をくり返す。ラウンド開始直後にジャンプC（十跳び連打掌）で跳びこんで狙っていく。立ちC・Cをガードされても烈風拳を食らうことが多いので、なるべくなら烈風拳まで出し切っていくこと。

ヒートゲージがたまったら、中盤戦からは、立ちC・C→キャンセル邪影拳（1段目）→キャンセルヒートブロウ→各種追撃、という連続技をたたきこんでもいい。

●M，Y一剣魂・千葉県

リアルバウト餓狼伝説２（秦 崇秀）

CPUにダメージを与えないようにゲージをためつつ、体力が点滅状態になるまでダメージを食らう（ダメージを食らったら、リバーサルで得点を稼いでおく）。

準備ができたら、しゃがみB・B・↘＋Cで海龍照臨を決める（全段ヒットさせるように）。

そうしたら、もう一度、CPUにダメージを与えないようにゲージをため（今度は、ダメージを受けないように気をつけながらリバーサルで稼ぐ）、もう1度海龍照臨を決めてKOしよう。

CPUの体力が残り少なくなってしまった時は（しゃがみB・B・↘＋CでKOしてしまいそうな時など）、タイムアップギリギリで出すと、うまく全段海龍照臨がヒットしてくれる。

●月を見るたび思い出せ・兵庫県

ブレイジングスター（ヘルハウンド）

ステージ1のボスの最終形態では、ミサイル発射口に張りついて撃ちこむと、ジュエルの数が多くなる。ここでジュエルを4千点まであげる。

ステージ6ボスのインパルス地帯では、インパルスだけでなく、その直後のロボットが出るハッチも128倍で破壊できる（らしい）。

ステージ6ボスの最終形態では、レートアップエンジェルを取らないようにして、ステージ7ボスのミニヴラウシエラを狙って128倍で稼ぐとよい。

●10－KEY・東京都

第８回バトル・ハイスコア ポイントランキング

1位	高桑敏裕・愛知県	……1150Pts.
2位	10－KEY・東京都	……964Pts.
3位	月を見るたび思い出せ・兵庫県	…852Pts.
4位	M，Y一剣魂・千葉県	…755Pts.
5位	橘ウキョ～・長野県	……460Pts.
6位	うしくん隊長・北海道	…391Pts.
7位	未確認飛行NIM・大分県	…60Pts.
8位	大輪の氷花・兵庫県	……42Pts.
9位	TBG・カンマ・鹿児島県	……36Pts.
10位	同ポイント多数	…………25Pts.

ポイントランキングの説明

このバトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとに、ハイスコアの集計をおこなっているぞ（くわしい応募方法は募集要項を参照）。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーには、そのつど一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照）。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤー名とその獲得ポイント数を掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには、編集部から記念品をプレゼントするぞ。

次号NF11月号はバトル・ハイスコア第8回ポイントランキングの結果発表！　半年間の激しいバトルを勝ちぬき、頂点に立つのは果たして誰か？　まだまだ逆転の可能性も残されており、来月の結果がいったいどうなるのかまったく分かりません。ハイスコアラーのみなさんのラストスパートをお楽しみに！

●●• ポイント換算法 •●●

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

●ハイスコア樹立＆更新
15Pts.
（カウンターストップした場合はさらに15Pts.追加）

●ハイスコアを防衛
1ヵ月につき5Pts.

●送ってくれた人全員に
1Pts.
（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し、普通通り全員にポイントを進呈。

今月のお知らせ

今月も、月を見るたび思い出せさんと10ーKEYさんを筆頭とした常連スコアラーの激しいポイント争いが展開しましたが、トップを独走する高桑敏裕さんも着実にスコアを更新したため、順位に大きな変動はありませんでした。

さて、次号はいよいよ第8回ポイントランキング結果発表！　今から楽しみです。

なお、今の狙い目は、DC版『KOF　1999』。これを制すれば高ポイントゲットは間違いなし！

今月のハイスコア

ギース・ハワード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,610,500	ALL
キム・カッファン	うしくん隊長・北海道	1,609,400	ALL
チン・シンザン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,591,000	ALL
タン・フー・ルー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,590,800	ALL
ボブ・ウィルソン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,568,600	ALL
アンディ・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,553,600	ALL
ダック・キング	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,553,600	ALL
ジョー・ヒガシ	うしくん隊長・北海道	1,547,800	ALL
ビリー・カーン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,545,600	ALL
ブルー・マリー	うしくん隊長・北海道	1,542,500	ALL
望月双角	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,494,100	ALL
ローレンス・ブラッド	うしくん隊長・北海道	1,465,200	ALL
サバイバルモード／ジョー・ヒガシ	10ーKEY・東京都	3'14'13	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル　DOMINATED MIND（PS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
秦崇秀	10ーKEY・東京都	1,909,400	ALL
アンディ・ボガード	10ーKEY・東京都	1,876,000	ALL
ブルー・マリー	橘ウキョ～・長野県	1,864,500	ALL
キム・カッファン	10ーKEY・東京都	1,845,100	ALL
チン・シンザン	10ーKEY・東京都	1,820,800	ALL
ジョー・ヒガシ	10ーKEY・東京都	1,810,600	ALL
タン・フー・ルー	10ーKEY・東京都	1,808,500	ALL
秦崇雷	10ーKEY・東京都	1,800,300	ALL
望月双角	10ーKEY・東京都	1,788,700	ALL
ダック・キング	10ーKEY・東京都	1,772,300	ALL
ギース・ハワード	10ーKEY・東京都	1,681,100	ALL
不知火舞	10ーKEY・東京都	1,612,300	ALL
テリー・ボガード	10ーKEY・東京都	1,603,600	ALL
フランコ・バッシュ	10ーKEY・東京都	1,596,000	ALL
ビリー・カーン	橘ウキョ～・長野県	1,554,900	ALL
山崎竜二	10ーKEY・東京都	1,546,400	ALL
アルフレッド	10ーKEY・東京都	1,529,700	ALL
ホンフゥ	10ーKEY・東京都	1,496,500	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	10ーKEY・東京都	1,483,700	ALL
ボブ・ウィルソン	橘ウキョ～・長野県	1,477,300	ALL
ローレンス・ブラッド	橘ウキョ～・長野県	1,336,800	ALL
サバイバルモード(スコア)／ブルー・マリー	橘ウキョ～・長野県	1,596,100	ALL
サバイバルモード(タイム)／ホンフゥ	10ーKEY・東京都	3'34'41	ALL

餓狼伝説　WILD AMBITION（PS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ビリー・カーン	高桑敏裕・愛知県	3'17'05	ALL
ライデン	高桑敏裕・愛知県	3'39'63	ALL
Mr．カラテ	高桑敏裕・愛知県	4'12'20	ALL
アンディ・ボガード	高桑敏裕・愛知県	4'43'45	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ～・長野県	4'44'75	ALL
キム・カッファン	高桑敏裕・愛知県	4'51'63	ALL
ギース・ハワード	M，Y一剣魂・千葉県	5'16'86	ALL
坂田冬次	高桑敏裕・愛知県	5'31'33	ALL
李香緋	高桑敏裕・愛知県	5'46'18	ALL
千堂つぐみ	10ーKEY・東京都	5'50'33	ALL
ジョー・ヒガシ	10ーKEY・東京都	5'55'61	ALL
山崎竜二	M，Y一剣魂・千葉県	7'00'13	ALL
不知火　舞	月を見るたび思い出せ・兵庫県	7'56'00	ALL

メタルスラッグ2（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ERI	TBG・カンマ・鹿児島県	6,136,580	ALL

メタルスラッグX（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
FIO	チューリップ遊撃少女隊♡・東京都	6,136,580	ALL

ブレイジングスター（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ヘルハウンド	10ーKEY・東京都	58,174,160	7面
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL
ペプロス	鈴木直登・愛知県	25,008,660	6面

幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
御名方守矢（力）	高桑敏裕・愛知県	3,123,400	ALL
斬鉄（力）	高桑敏裕・愛知県	3,086,200	ALL
高嶺響（力）	高桑敏裕・愛知県	3,084,700	ALL
鷲塚慶一郎（力）	高桑敏裕・愛知県	2,976,200	ALL
骸（力）	高桑敏裕・愛知県	2,958,400	ALL
雪（力）	高桑敏裕・愛知県	2,907,000	ALL
李烈火（力）	高桑敏裕・愛知県	2,900,200	ALL
嘉神慎之介（力）	高桑敏裕・愛知県	2,891,000	ALL
刹那（力）	高桑敏裕・愛知県	2,857,800	ALL
楓（覚醒前・力）	高桑敏裕・愛知県	2,856,500	ALL
黄龍（力）	高桑敏裕・愛知県	2,812,400	ALL
一条あかり（力）	高桑敏裕・愛知県	2,799,000	ALL
楓（力）	高桑敏裕・愛知県	2,789,000	ALL
真田小次郎（力）	高桑敏裕・愛知県	2,776,700	ALL
はぐれ人形（力）	高桑敏裕・愛知県	2,746,700	ALL
玄武の翁（力）	高桑敏裕・愛知県	2,739,400	ALL
神崎十三（力）	高桑敏裕・愛知県	2,718,100	ALL
天野漂（極）	高桑敏裕・愛知県	2,708,200	ALL
直衛示源（力）	高桑敏裕・愛知県	2,701,400	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士（NG／NGCD）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁（技）	月を見るたび思い出せ・兵庫県	5,996,000	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士（PS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁（技）	M，Y一剣魂・千葉県	5,637,500	ALL
雪（技）	M，Y一剣魂・千葉県	3,444,000	ALL
直衛示源（技）	M，Y一剣魂・千葉県	3,151,600	ALL
神崎十三（技）	M，Y一剣魂・千葉県	3,107,700	ALL
一条あかり（技）	M，Y一剣魂・千葉県	3,094,700	ALL
楓（技）	M，Y一剣魂・千葉県	3,008,300	ALL
嘉神慎之介（技）	M，Y一剣魂・千葉県	2,979,700	ALL
李烈火（技）	M，Y一剣魂・千葉県	2,896,700	ALL
真田小次郎（技）	M，Y一剣魂・千葉県	2,819,200	ALL
紫鏡（技）	M，Y一剣魂・千葉県	2,710,300	ALL
木偶（技）	M，Y一剣魂・千葉県	2,660,300	ALL
天野漂（技）	M，Y一剣魂・千葉県	2,628,700	10戦目
鷲塚慶一郎（技）	M，Y一剣魂・千葉県	2,540,900	ALL
御名方守矢（技）	M，Y一剣魂・千葉県	2,502,500	ALL
一条あか狸（技）	M，Y一剣魂・千葉県	2,498,600	ALL
暁武蔵（技）	M，Y一剣魂・千葉県	2,322,900	ALL

THE KING OF FIGHTERS'98　DREAM MATCH NEVER ENDS（NG/NGCD）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	うしくん隊長・北海道	941,500	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	824,900	ALL
餓狼伝説チーム	うしくん隊長・北海道	777,000	ALL
サイコソルジャーチーム	うしくん隊長・北海道	755,200	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	720,800	ALL
オロチチーム	？？？・鳥取県	702,700	ALL
おやじチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	699,900	ALL
'97スペシャルチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	682,500	ALL
八神チーム	うしくん隊長・北海道	681,100	ALL
女性格闘家チーム	うしくん隊長・北海道	673,700	ALL
キムチーム	大蛇・埼玉県	655,500	ALL
怒チーム	真到達道・大分県	647,700	ALL
アメリカンスポーツチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	636,100	ALL
サバイバーモード（タイム）／テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	5'34'86	ALL

リアルバウト餓狼伝説2　THE NEWCOMERS（NG/NGCD）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
山崎竜二	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,822,900	ALL
秦崇秀	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,820,100	ALL
秦崇雷	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,708,000	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,700,100	ALL
テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	1,673,000	ALL
リック・ストラウド	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,661,400	ALL
李香緋	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,645,200	ALL
不知火舞	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,628,900	ALL
フランコ・バッシュ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,625,500	ALL
ホンフゥ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,622,100	ALL

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SS、DCのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。なお、NGとNGCDは同じ扱いになります。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。なお、ビデオテープは返却できませんのでご了承ください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容が録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。

また、カウンターストップが出たキャラ、モード（後述）については、それが出た月までで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。キャラクター名の後に☆マークがついているものが、今月のカウンターストップしたキャラ&モードです。

①KOF DREAM MATCH1999（チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の12チーム＋エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラをまぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）
②餓狼伝説WA（キャラ別に募集）
③幕末浪漫第二幕　月華の剣士（キャラ別に募集。タイムアタックモードはカウンターストップのため募集終了）
④月華の剣士（ハードごとに分け、キャラ別に募集。タイムアタックモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。NGCD版サバイバルモード、PS版サドンデスモードはカウンターストップのため募集終了）
⑤RB餓狼伝説2（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑥RB餓狼伝説スペシャル　DOMINATED MIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑦メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑧メタルスラッグX（1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑨ブレイジングスター（機体別に募集）

この他のゲームでも、過去のバトル・ハイスコアに掲載されたハイスコアを超えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。

●締切りは9月末日、発表は12月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「10月号バトル・ハイスコア」係

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

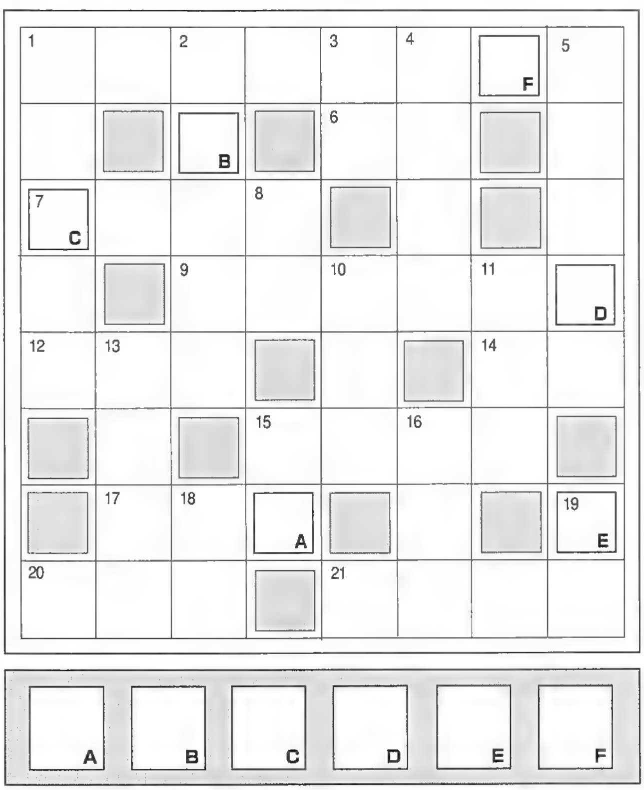
クイズ×クイズ
QUIZ×QUIZ



愛知県の英典くん！　みんなぁ、元気ぃ？　今月も「クイズ×クイズ」はじまるッチよ！　このクイズ正解者には毎月抽選で10人にネオジオグッズをプレゼント！　こ～んな問題、ちょー余裕ッチ！　…って分かんないや…。…あ、み、みんなはバビッとやっつけちゃってね。えへ♡

Q1 クロスワードパズル

タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Fの文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ！



【タテのカギ】

1. 『餓狼』シリーズでいう、秦崇雷&秦崇秀兄弟の関係。「双子」を別のいいかたで。
2. ダメージ音やジャンプ音など、ゲームを盛り上げるためにゲーム中にたくさん使われている音のこと。「SE（サウンドエフェクト）」ともいう。
3. ネオジオフリーク攻略陣の1人「○○頃KING」。ヒント：弓歩と伏歩（ふくほ）の2種類がある。
現「Gread1」コーナーの担当でもある。
4. 草薙＝草薙、神楽＝八咫とくれば、八神は○○○。
5. 自分自身の名前がついている、矢吹真吾の超必殺技の1つ「○○○○○SHINGO」。
8. 不知火舞の嫌いなもの。8本脚なので昆虫ではないっす。
10. シリーズ第1作『KOF'94』は「R」という正体不明の差出人から届いた○○○をきっかけにしてはじまった。
11. 腹ばいになったまま、這って前進すること。
13. 『武力』登場キャラの1人、徐竜誠。さて、「竜誠」はなんと読む？
15. 神に仕えて、祈祷（きとう）をしたり神託をうかがったりする未婚の女性。ナコルルはアイヌの○○。ちづるは八咫の○○。
16. 山崎竜二が使用する技の1つ「爆弾パチキ」。この「パチキ」って結局のところなんのこと？
18. 「対戦の○○には自信がある」。「○○によりをかけて料理する」。
19. 『KOF'99』新キャラのウィップ。彼女はなんと銃を持っている。おいおい、間違っても○○は入れてないよな…？

【ヨコのカギ】

1. プレイステーションの『サムスピ』シリーズ最新作のタイトルは『剣客異聞録○○○○○○サムライスピリッツ新章』。
6. カトリック教会でおこなう、神をたたえ、自分の罪をつぐない、神のめぐみを祈るための式典。
7. ネオポケ大作シミュレーションRPG『ダイヴ アラート』に登場する、カメ型やイルカ型など色々な形のある「ASS」のボディ。これをたくさん集めて「○○○ずかん」を充実させよう！
9. 現在ではあまり使われていない本州の太平洋側の地方の呼称。ちなみに日本海側はこれに対して「裏日本」といっていた。
12. アイドルの追っかけが好きだという、キムと同じ門下出身でライバルである『KOF'99』の新キャラ。
14. おなじみ『サムスピ』シリーズ登場キャラ、覇王丸の愛刀「河豚毒」。さてこの「河豚」っていったいなんて読む？
15. 『月華第二幕』の刹那と一緒に行動をする動物。
17. 物を保管・貯蔵などをする建物。
20. 実力差がある人同士の対戦では、○○○をつけてあげないとね。
21. 体に改造手術を受けているという、仮面ライダーのような設定の『KOF』シリーズの新キャラ。モミアゲが豪快（なんか大切らしい…）。

Q2 一番忍んでない忍者キャラクイズ

次の6キャラは、SNK格ゲーを代表する忍者キャラたちである。っていうか、どいつもこいつもぜんぜん忍んでない…。

さて、そこで禁断（?）のランキングを開催！　読者のみなさんに、このキャラの中で、あなたがどう見ても忍んでいない（忍者らしくない）と思う忍者キャラをQ2の答えとして1位から3位まで番号で書いてもらいたい。この集計の結果、選ばれた1位と一位が自分の投票した1位と一致すれば正解となるぞ。

一番忍んでいないと思われているキャラは果たしてどのキャラか…？



❶如月影二（龍虎の拳代表）
❷不破　刃（龍虎の拳代表）
❸不知火舞（餓狼伝説・KOF代表）
❹風間蒼月（サムライスピリッツ代表）
❺風間火月（サムライスピリッツ代表）
❻ガルフォード（サムライスピリッツ代表）

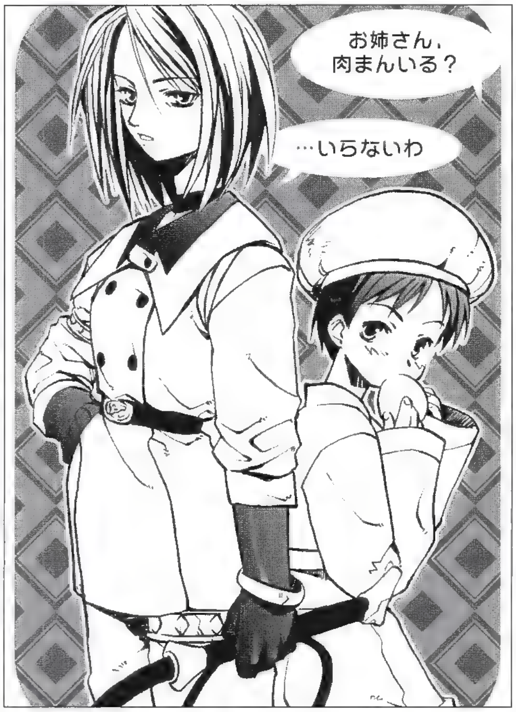
Q3 間違い探し

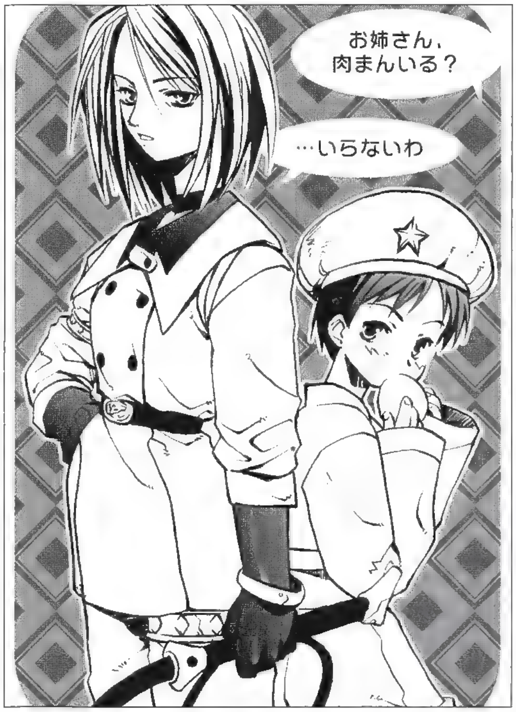
次の2つのイラストは、右のイラストと左のイラストで何ヵ所か違っているところがある。

右と左でいくつ違うところがあるか、次の番号から選んで欲しい。

なお、印刷による汚れや色の濃淡の違いは間違いに含まないぞ。

❶1ヵ所
❷2ヵ所
❸3ヵ所
❹4ヵ所
❺5ヵ所





イラスト／石田あきら

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1～Q3の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「10月号クイズ×クイズ」係

締切りは10月9日（必着）。発表は12月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

8月クイズ×クイズの答え

Q1：コンルシラル（リムルルの技）／Q2：キャラ名＝真田小次郎、技名＝無明剣など／Q3：風間蒼月／Q4：キャラ名＝パヤック・シピタック、国籍＝タイ、格闘スタイル＝ムエタイ／Q5：❷／Q6：❺5ヵ所（色の頬の線、色のため息、色の剣の柄、アスラの右目、アスラの左目横の光）

8月クイズ×クイズ当選者

早川健太・山口県／堀美紀・北海道／西村瞳・神奈川県／高田亜美・兵庫県／坪井裕樹・青森県／北前進也・三重県／西村明日香・広島県／内海あゆみ・徳島県／大坪真・福岡県／熊谷麻美・茨城県

（敬称略）

1オ	2ロ	3チ	■	4ク	5サ	6ナ	ギ
7オ	ー	エ	8ル C	■	9イ	シ D	■
10カ	ド	■	11ガ	12マ	ン	■	13ト
ミ	■	14ハ	ー	ド	■	15マ	オ
■	16タ	オ	ル F	■	17ウ	エ	ノ
18ラ E	イ	ウ	■	19ワ	ケ	■	ヒ
■	セ	■	20コ A	■	21ア	テ	ナ
22テ	ン B	ド	ウ	ガ	イ	■	コ

KOF
ぽよよ〜ん大作戦
〜幸せになれるまで〜

ストーリー＆イラスト
芳紀ちると




いい朝だ
昼だ
今何時だと思ってるんだ
昼から起こしに来た
細かいことは気にすんなよ
ばしばし
HA-HA-HA
寝ぐせ
痛い
ところで
寝起きはやけにモミアゲが濃いな
それはもうヒゲなんじゃあ…
A BEAST OF PREY


昔からなんだが…変か？
変
きっぱり
正直なヤツだなー
HA HA HA
ばしばし
痛いっていってんだろ
とりあえず早く用意しろよ
お前以外は皆用意済ませてるんだぞ

芳紀ちると先生へのファンレターはこちらまで。宛先 〒112・0005 東京都文京区水道2・13・12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「芳紀ちるとファンレター」係




なんだ変な顔をして
何かついてるか?
お前いつの間にモミアゲ切ったんだ
「切る」!?
オレが
モミアゲを切るわけないだろう!!
ゴオオオォ
モミアゲと暮らした29年間
お前生まれた時からモミアゲあったのか
オレはこのモミアゲを大切に大切にしてきたんだ
そんなオレが切るわけないだろ!


さっきまでは
あっただろ
ムッ
オレは
「切ったのか」と
聞いただけだ
ふぅ…
――――そうだな
オレも少々感傷的に
なりすぎた
いいか
よく見ておけ
…
まず
気をゆるめる
ぱーーん
ほにゃっ


!?
そして気をひきしめると
はっ！ そうか——これは改造手術のせいだな！
小学校の頃はオレはこの技で人気者だ
が一ん
違うのか——
ところがクラスの奴でオレが皆に分からないように切ってるんだっていいふらした奴がいやがって
ムカ
ムカ
ガッデム!!
オレは初恋の子にそのせいでフラレたんだ！
ご一ん
それでさっき怒ったのか…
しかもトラウマつき！


…とにかく早くこいよ
バカらしい
あ、おい
K'
今度はなんだ
昼メシはなんだ？
知るか！
ばたん
なんだよケチだなー
キマった！
こうして今日もマキシマの1日がはじまる

つづく

ごい効果だ!!

伸長法

キミを足から伸ばすから、こんなにカッコいいんだ!!

その差は歴然…





その結果…

高身長の夢を実現!

せめてあと5㎝高かったら、片思いのあのコとうまくいくかもしれない。ファッションだってもっとカッコよく決まるかもしれない。スポーツでもっと活躍できるかもしれない。もっと友だちがたくさんできるかもしれない。そんなこといちいち言われなくても、キミが一番よく知っているはず。両親とも背が低いから…なんて考えているとしたら、それは迷信にすぎないバカな話だ。なぜなら伸長は科学的トレーニングで伸ばせることは今や常識。足から無理なく伸ばすから、スタイルだってカンペキ。もちろん20、30才を過ぎた受講生も着実に伸ばしている。

1日わずか20分のカンタン実行で、キミの夢が大きく実現するのだから…。今後の人生までも変わる!!

キミの悩み(コンプレックス)を解消するDNAシステム

某有名タレントも密かに実行!!

栄養学、骨格矯正術、近代的ヨーガ法などから生まれた伸長プログラム。日本をはじめ世界各国で多くのプロ・スポーツチームで採用されているばかりか、芸能界でも幅広い人気を誇っているのも事実。本当は名前を教えてもいいけど、プライバシーは絶対に守らなければいけない立場上、正直いってちょっと残念な気持ちだ。

受講生の大半が最初はみんな不安だった。でも、今のままでは決して背を伸ばすことはできない。あとはキミの決断力しだいだ。

▼DNAシステムとは、ダイナミック・ナゴ・アドバンスメントホルモンの略。骨端軟骨を直接刺激し成長ホルモンを活性化させ、伸長を促進させる最新科学にもとづいて生まれた方法のことです。

伸長法トレーニングの特長!

- 全国43万もの体験者!!
- 1日20分で効果覿面(てきめん)!!
- 自宅でカンタン実行!!
- 器具・薬は一切不要!!

郵 便 は が き

料金受取人払

麹町局承認

106

差出有効期間
平成13年2月
28日まで

切手不要

102-8727

(受取人)
東京都麹町局私書箱第82号
(東京都千代田区九段南3-5-9)

日本通信教育連合会
日本ヘルスアカデミー
伸長法講座 行

1028727　　0

(キリトリ線)

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ！
◯案内書を秘密厳守でお送りします。

★伸長法のことがよくわかる
案内書無料急送

目標達成!!
グングン伸びる！

J658係　GA

※住所は町名、番地など出来るだけ詳しく記入してください。
(ボールペンで強くハッキリとお書きください。)

住所	□□□-□□□□ フリガナ				
氏名	フリガナ	☎	(　　)		
		年令		性別	

続々と届く
成功者の手紙！

大反響！

恋愛・スポーツ・結婚・就職…
高身長になると「好感度」UP!!

★キミも最強のDNAシステムで

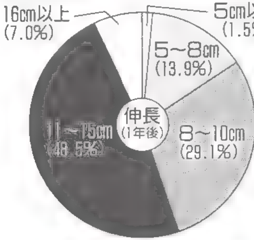


身長のハンディを解消!!

もう背が低いからといって悩む必要はありません。この伸長法なら、1日たった20分のトレーニングで、足からグングン伸ばしてくれます。アメリカの最新生命科学に基づいたDNAシステムで、10㎝、20㎝という伸長数値を可能にしたのです。全国ですでに43万人もの体験者がものスゴイ効果を実証。これでキミの人生もバラ色に変わるでしょう！

（キリトリ線）

DATA 1 1年後の伸長成果



（12才～30才会員男女500名調べ）

DATA2 恋人の理想の身長

ヤッパリ高い方がモテる！

女性→男性 17才～30才 130名	165㎝以下	165㎝～170㎝	170㎝～175㎝	175㎝～180㎝	180㎝～185㎝	185㎝以上
	10%	3%	12%	23%	[illegible]	7%

男性→女性 17才～30才 170名	150㎝以下	150㎝～155㎝	155㎝～160㎝	160㎝～165㎝	165㎝以上
	23%	10%	27%	[illegible]	5%



やっぱ"伸長法"ってす
もう低身長（チビ）なんて絶対に言わせない!!
足から伸ばす
DNAシステム
こんなに伸びていいのかな!?
4.3cm up!
ハードなトレーニングは一切なく、毎日続けてもラクラク。おかげで、157cmだった身長が8か月後には161・3cmに。みんなからスタイルいいねっていわれます。
東京都 廣岡美香（18歳）
6.8cm up!
年齢的に不安もあったのですが、3か月で2cm伸び、170cm突破!!10か月後には目標だった175cmも越えました。伸長法なら、年齢なんて本当に関係ありません。
徳島県 芳澤昭宣（26歳）
20cm up!
150cm台だった僕が、伸長法のおかげで半年後には170cm以上に。身長に遺伝は関係ないということを実感!!正しいトレーニングを続ければ必ず伸びますね。
福島県 松尾眞司（15歳）
8cm up!
162cmの身長が3か月で3cm伸び、一年たった今は170cmに。ジーンズのスソも7cm以上短かくなりました。背が伸びるとこんなに世界が変わるなんて…。
北海道 兼子泰彦（20歳）
彼氏にするなら絶対S君!
その結果
かわいい彼女もGET!!
喜びを隠せないS君。
アナタなんかキラ〜イ
落ち込んでしまったN君。この時、「伸長法」をやると心に決めた!!
右のとじ込みハガキを今スグポストへ!
無料案内書進呈
●お急ぎの方は、お電話またはFAX（無料）で!
☎03-3288-3333
受付／朝9時〜夜9時（年中無休）
FAX フリーダイヤル 0120-386-889（サーヤロウハヤク）
受付／24時間（年中無休）
※とじ込みハガキの表面に必要事項を記入し、お送りください。
●資料請求はホームページでもどうぞ! http://www.dmj-grp.co.jp
日本ヘルスアカデミー 日本通信教育連合会
〒102-8627 東京都千代田区九段南3-5-9
※当アカデミーは、しつこい勧誘やセールス行為は一切行なっておりません。
＊伸長効果は年齢、トレーニング期間により個人差があります。またホルモン障害等による先天的な障害をお持ちの方には効果がございません。

パオパオカフェ1号店へようこそ！
Welcome to Pao Pao Cafe First!

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集!! 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ!!

出ましたねぇ、『KOF'99』。全体的に『'98』前の暗い雰囲気に戻っちゃいましたが、そこはSNKさん、あえて戻したんだから、何か意図があるんでしょう。

ストーリーだけ見ても、ちょっと暗いかも。明るいキャラもいるけど、何人か消えて（死んで）しまいそう。大丈夫でしょうか…。

で、毎回新しいゲームが出るたびに思うんですけど、この時期のキャラクター選択画面は、僕たち読者側にとって謎がいっぱいですね。というか、あの月と太陽怪しすぎ…。コンピュータ2000年問題よりも気になるKOF2000年問題。でもまあ、そんな先のことはあとにして、今はまず遊びたいっす。久々にネオジオランドへ！

●山本直樹さん（大阪府）

編：お祭り状態の『'98』からまた一転し、『'99』は新たなストーリーがはじまったようです。今後の展開が気がかりではありますが、まずは存分に遊びつくしたいものですね。（中嶋）

某月某日、私はふと「侍魂をやりたい！」という衝動に駆られました。しかし、侍魂は近所のゲーセンからことごとく消えています。隣の県に置いてある店もあるのですが、その日は金も時間もなかった。で、思いつきました。「そうだ。ネオジオランドにいけばあるかも！」。所在地を地図で確認し、往復約35kmであると分かると、私はチャリに乗って出かけたのです。

数時間後、ネオジオランドに到着しました。まさか本当に着いてしまうとは。そして侍魂を探してみると…ありました！ 4ヵ月ぶりに見るゲーム画面に、連れと一緒にはしゃいでしまいました。隣でプレイしていた兄ちゃんたちに変な目で見られましたが…。満足するまでゲームをしていたため、家に着いたのは夜遅く。好きなゲームができることが、こんなにうれしい



●PN／アヤハラユチ（京都府）
超２枚目真吾見参！ 次の主役は俺様がゲットだぜ！ …なーんて挑発的な魅力が感じられますな。


●PN／要まこと（福岡県）
すごく力強い表情の刹那。最近壊れた刹那をよく見かけるけど、本来の刹那はこんな感じなんだよね。



●PN／河彩いすき（神奈川県）
なんと今年は京ちゃん大豊作！ 夢のハーレムチームが実現可能に（野望）！ 純情乙女の思考回路爆走中…。


●PN／浦町ちくわ（宮城県）
これは…合体？ 融合？ 幻十郎のシブイ顔とかわいらしいボディがマッチしていい感じ…。


●PN／のみたろう（神奈川県）
あかりちゃん、困った顔してどうしたの？ 悩みがあるならおじさんにいってみなさい♡ なんでも聞いてあげるから。

PaoPao賞



★PN／きりんうさぎ（広島県）
兄の遺志をつぐため女を捨てた香織。でもこうやってみるとキレイですなあ。ああ美しき兄妹愛！

ものだとは思いませんでした。ありがとうネオジオランド！　またいくからね（チャリで）！

●ＰＮ／二色ひとえ（宮城県）

編：それはそれはお疲れ様です。それだけ情熱をもってプレイされるなんて、開発の方が聞いたらさぞ喜ぶでしょうね。本当は近所にあるのが一番いいのですが、ちょっと古いものになると自分の足で探さなければならない現状。ちょっと辛いかも。（中嶋）

八神庵ライブで野中さんと握手！

7月25日におこなわれた八神庵ライブ大阪公演にいってきました。安井さんは声も姿もとてもかっこよかったです。ただ、ライブの内容に少しがっかりしました。

私は庵ファンとして庵ソロライブにいったつもりだったのですが、全然庵が目立ってなくて、まるで「このえ」が主人公の「このえ」ライブのようだったからです（曲数も全然違ったし）。それがちょっと残念でしたけど、いいライブでした。

そしてちょうど公演を観にいらしてたのか、野中さんの姿を発見。握手をしてもらいました。握手を求めた時に野中さんは、「手、汗かいちゃってるんで…」とズボンでふいてしまったんですが、内心私は「その汗がいいんです!!」と思っていました（笑）。

安井さんも野中さんもかっこいいなー、と思った1日でした。

●ＰＮ／永井アミ（大阪府）

編：ライブの盛況ぶりは9月号でもお伝えした通り。「もっと安井さんを出して」と思う庵ファンもいれば、新展開を楽しんだ方も大勢いたのでは。そこは永井アミさんご本人がフォローしてる通りです。それにしても、野中さんと握手ですか。ラッキーでしたね。握手前に手をふくなんて、かなり好青年。（中嶋）

ＮＧＣＤＺが故障 部品がナイ!?

去年の12月、秋葉原までわざわざいって、やっとの思いでＮＧＣＤＺをＧＥＴ!!…した5ヵ月後故障。保証期間内だったので修理に持っていったら、「部品を取り寄せるので2週間ぐらいかかる」と店員さんにいわれました。

しぶしぶ待ち続けること2週間。そして電話がかかってきて「部品が見つからないのでもう少し時間がかかる」と。「まぁしかたない」と思っていると次の週、「部品を作っていた会社が倒産してですね！…」という電話が。

ＮＧの時代はもう終わるのでしょうか？

★ＰＮ／おかき（三重県）

編：ネオジオＣＤが発売されたのは'94年の秋。普通に考えれば、充分ハードの寿命をまっとうしたといえる年月が経っています。しかし「ＮＧ／ＮＧＣＤ＝アーケードの完全移植」と考えると、人気タイトルが発表され続けてまだまだ現役。それに、これだけＮＧを支えてくれている読者もいらっしゃるし。あとはＳＮＫがハード面のフォローをしてくれれば…。（中嶋）



●ＰＮ／中崎使羽（宮城県）
かわいいマキシマ＆Ｋ´登場。大好きなキャラが消えてしまったのは悲しいけど、新キャラに期待！



●ＰＮ／河月蓮樹（長野県）
リムルルは相変わらず元気そうだね。アスラ初ＰＬＡＹおめでとう！　でもケガには気をつけるべし！

オープンテラス

7月に降臨される予定だった恐怖の大王様も、ＫＯＦ'99がやりたいために降臨中止だったらいいなぁ…。●ＰＮ＝福岡の狂犬（福岡県）／大騒ぎしたわりには何事もなく、はっきりいって肩すかし。私の知人の姉さんは、どうせ予言どおり世界は滅ぶのだからと、人生の計画は今年の7月までしか立てていませんでした。どうするんだろ、これから…。（上原2号）

つーか食べ物？



本当にメロンとホットケーキの略だったら京っぽくて（？）おもしろいのに…。ちなみにどちらも白身魚の名前ナリ。お惣菜のフライなどに用いられ、味はそこそこ美味。

●ＰＮ／ナオミ（茨城県）

ふんどし



はぐれ人形にだって変化する相手を選ぶ権利はある！　ふんどしだけは…ふんどし姿になるのだけは、誇り高き魂が許さないのだ（泣）！　あかりもどうか分かってあげて…。

●ＰＮ／絵描佳太（福岡県）

飛び道具ＩＮ'99



ムチ子ならぬウィップ女王おそるべし！　八酒杯に逃げられちゃった庵のキョロキョロ具合がかわいくてよし！　でもストライカーで使う時どうするんだろう…。3段笑いで挑発決定！

●ＰＮ／こねこね庵（岐阜県）

彼と私の身長差



ちょっと低めの身長も、貴人だったらきっと許されるハズ！　竜誠の親切心（？）おもいっきりアダになってますな。おかげで2秒地獄を見るハメに…。がんばれ竜誠！

●ＰＮ／大山高嶺（京都府）

※他の雑誌に掲載された作品をマネて投稿される方が一部にいらっしゃるようですが、投稿は必ずオリジナルの作品にてお願いいたします。編集部でも充分にチェックしておりますが、9月号では見落としてしまいました。読者のみなさまには大変ご迷惑をおかけしました。お詫びいたします。（編集部）

オープンテラス

わが合気道部内では武力がひそかなブーム。プレイしている部員のほとんどが貴人を使う中で、某先輩はデュガリを使い、僕は竜誠を使っている。ダメだみんな、自分らしさを忘れるな!! ●PN=ラルフ・庵・シエル（愛知県）／自分らしくあることは難しい。だってNF編集部では、全員がネオジオハードを持っているのさ。（上原2号）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待っているぜ。みんな、ネオジオについての勉強は足りているかい？

選手の鼓動が聞こえるゲーム

右レバー、左ボタン。この図が誌面に載った時、誤植と信じて疑わなかった。いや、誤植と信じたかった。そう、『武力』の話である。

初めて右レバーに触った時はどう握ればいいのかさえ分からなかった。ガードもままならず、攻撃を仕かけようとボタン連打をする私がそこにいた。だが、この男臭さは紛れもなく私が愛した頃のSNKの香りだった。

リングに立ち、相手の動きを見つめ、思考する時間はまさに、自らが闘っている気分を作り出す。攻撃がヒットするたびに沸き上がる観客の歓声がその気分を一層盛り上げてくれ気持ちがいい。

対戦では相手の動きを警戒するあまり、お互いに動けなくなることもあるが、その緊迫感がまたたまらない。そして「大会であること」につきる。デモと演出がさらなるリアルさをかもしだし、大会出場者としてプレイを満喫できる。エンディングも「らしく」て感激した。

セコンドシステムは見てからの入力では遅いが「さっきはこう出たからこう入れて…次はこう！　よしもう一度！」と1つ1つ段階をおって手探りで自分のものにしていく感覚のなんと楽しいことか!!　ある程度身につけたレバー操作は慣れてしまえば感覚的におこなえるようになるし、判定による勝敗は「逃げ」を許さず、最後まで気が抜けない。加えて、特殊な操作性ゆえ誰もがみな初心者。同じスタートラインにつけるのは、誰とでも対等に闘える大きなチャンスに他ならない。

私はこのリアルな男の世界が大好きだ。そして、これをプレイしている時「アルティメット、一緒に見ない？」とナンパされたのも、このゲームの格闘が非常にリアルなこと示している（と思う…）。

●大野かおりさん（千葉県）

編：キャラクターが男ばかりでちょっと地味な雰囲気のある『武力』ですが、そのリアルな設定とシステムの奥の深さでしっかりファンをゲットしました。このゲーム、格闘技ファンや格ゲー初心者にはもちろん、今の格ゲーに飽きてきている人にもオススメできます。格ゲーに初めて触れた頃の、新鮮な気持ちがまた味わえますよ。（上原）

今さらだけど新シリーズ反対！

今さらこんなお手紙を出しても遅いのでしょうが、どうしてもSNKにいいたいことがあるのでお手紙しました。私はKOFが新シリーズになることに反対です。第一、長年主人公を務めてきた草薙京を降板させ、ライバルである八神庵まで消すとは…。私はSNKのやりたいことがよく分かりません！

それに新キャラが主人公になった時点でKOFはKOFじゃなくなってしまったと思うのですが…。

『KOF'98』からは「オロチ編」とは無関係になってしまいましたが、私はそのことも納得がいきません。KOFにとって「オロチ編」とはなくてはならないものだったはずです。少なくともオロチ系のキャラたちには短い間に数多くのファンができたはずです。『KOF'99』になるにあたってオロチ系キャラがすべて消えましたが、これはファンの期待を裏切ったといっても過言ではありません。

NF7月号のインタビューでSNKの河野氏が「オロチ編はまったく忘れてください」といっていましたが、それでいいのですか？　SNKにとって「オロチ編」とはその程度のものだったのですか？　最後に。私は新キャラ



●PN／天音ひこ（千葉県）
京＆庵が出場して、安心した人も多いハズ！　さすがSNK様、きちんとツボをおさえてる♡



●PN／御影よもぎ（神奈川県）
お兄さん透けてるけど気にしない！　なかなかいい雰囲気の3人組だよね！　花火もきれいだし♡



●PN／ちざきゃ（石川県）
きっと、いつかまたどこかで会えると信じて、とりあえず'99をPLAYしまくるナリ！



●PN／犬上ケンゾウ（大阪府）
犬上さんはガイに大ハマリのご様子♡　NF6月号のポスターはぜひ大切にしてくださいね！　これからもよろしく！



●PN／台所の怪人（北海道）
なんだか攻撃的な気分で描いたというビリー。怖そうだけど、妹にはとことんやさしいんだよね…。



●PN／みずしまちはや（埼玉県）
「おりてきなさい！」なーんて迫力満点のシェルミー。シリーズは終わったけどオロチ人気はまだまだ続く！

を増やすことより、今いるキャラをどう栄えさせるかの方が大切だと思います。
●PN／黙示録（神奈川県）

編：とりあえず、庵は隠れキャラだけどいましたね。京も裏の主人公といえる扱いですから、このあたりに関しては納得できた? オロチ系キャラがいなくなったことに関してはファンから色々な声が届き、あらためて彼らの人気の高さに驚きました。
まあでも、KOFはSNKの人気キャラを集めて格闘させるお祭りゲームなんだし、ファンのみなさんが熱望すれば、またそのうちに復活させてくれるのでは?（上原）

KOFそっくりさんコーナー!!

KOFに今まで登場したキャラと、『KOF'99』の新キャラを比較して、そっくりさんを探してみました。
・K'…オロチ（髪型）、八神庵（胸のはだけ具合）
・マキシマ…七枷社（モミアゲ）
・ウィップ…マチュア（腰つき）
・包…クリス（外見）
・ジョン・フーン…椎拳崇（大切なもの）
椎拳崇以外はみんなオロっちな方々ばかり。やっぱり人気のあったキャラクターを完璧に消してしまうのは抵抗があったのでしょうか?
●PN／綾小路くりす（千葉県）

編：いえる(笑)。確かに初めてK'をみた時は即座に「うわ～、ガングロオロチ!」って思いましたもん。よく似てますよね。…実は新キャラの正体は、着ぐるみを着た旧キャラたちだったりして。エンディングでは背中のチャックが開いて正体大公開。第一声「どうしても出たかったんだもン…」（大嘘）。（上原）

真田次郎切腹の原因は女遊び…!?

NF8月号の101ページ、巨人OF清原フリーク新月さんの投稿イラストをみて。ショックでした。新撰組に真田次郎（=石川三郎）が女遊びが原因で切腹したとか…、と書いてあったからです。
真田次郎が隊士にいたのは知っていました。が、私の知っている本（3冊）にはすべて、町家の婦女との密通によって知人（?）とともに切腹したと書いてあったので、今までそれを信じていました。でも、女遊びとは…。私は女遊び=不特定多数の相手との浮気、密通=不倫…だと思っているのでショックです。本当に女遊びと書いてある資料があったのかと疑問に思ってしまいます。
もし私の間違いだとしたらごめんなさい。でも、新撰組ファンの1人として、このことがすごく気になるのです。誰か他に知っている人がいたら、教えてください。
★PN／水無月皇（埼玉県）

編：ファンからすると、こういうのも気になるんですなぁ。実際のところはどうなんでしょう? まあ、かなり昔のことだけに、いくつかある文献の中で「この文献の説が正しい!」とはいえない気もしますが…。歴史って、のちの時代の人にいいように塗りかえられてたりするようですしね。とにかく、何かご存知の方がいらっしゃいましたらご一報くださいませ。（上原）



●PN／エミコ（愛知県）
はぐれ人形はいったい全部で何人いるんだ!? さすがのあかりちゃんも把握しきれてないみたい。



●PN／ボブチーム（岡山県）
泣くなクリス! 明日に向かって走り続けたら、きっとなにかいいコトあるさ! 元気出して!

オープンテラス

ネオポケR-2のスタートデモが、ある日突然「ネギのサイバイをしようぜ!!」になっていた。勝つと「ネギボウズさかせようぜ!!」。誰だ?! 変えたのは!! ●PN=こねこね庵（岐阜県）／なぜネギなのだろう? 疑問…。ただそれだけでござるよ。にんにん。（上原2号）

お誕生日キャラ HAPPY BIRTHDAY 9月

心をこめたメッセージが最高のプレゼント♡ みんなの大好きなネオジオキャラの大切な日をお祝いしちゃおう!!



●PN／杉森龍太郎（神奈川県）

ハイデルン教官殿
お誕生日おめでとうございます。教官を含め、「'98」で私が使ったキャラが「'99」では全滅してるであります(悲)。しかぁし! デモ画面に教官が登場するからには…精進しまス!
●PN／河村無王（岐阜県）

覇王丸さま
おめでとう! キミと出会ってもう6年目を迎えることになったよ。長い年月を、キミととても近い距離で一緒に過ごせたんだ。でもまだまだだよ。10年経っても20年経っても応援してるからね!
●PN／ばさら（沖縄県）

楓へ
お誕生日おめでとう。私はあなたの素直で優しいところが大好きです。いつか水ようかん作ってあげるね♡
●PN／楓の弟子（千葉県）
おめでとう! お母さんはうれしいぞ。まぁ今日は水ようかんをたらふく食うことを許しましょう。
●PN／ハマリカン（群馬県）

楓、守矢、あかりへ
祝! ご生誕一五三周年。君らがいなかったら、この雑誌を再び買うこともなかったサ…(笑)。
●PN／ヤナガワアキト（千葉県）

橘右京殿
誕生日おめでとう。今年も病気を凌駕した居合いを、お頼み申す。
●PN／絵描圭太（福岡県）

守矢へ、贈る言葉…
誕生日おめでとう。私がこんなに多感な年頃に、あなたに会えたことがうれしい。だから、守矢の誕生日にはとても感謝しているの。私の前に現れてくれてありがとう。ずうっと大好き、守矢!
●PN／月の華っ子（青森県）

拳崇へ
誕生日おめでとさん。超能力がなくなっても、俺のヒーローはあんただけやで! これからも元気な姿見せたって!
●PN／YUTT（滋賀県）

＊9月生れのおもなキャラ
1日ハイデルン、5日覇王丸、14日楓、20日橘右京、23日椎拳崇、御名方守矢、26日一条あかり



●PN／マルミ（長野県）



●PN／蒼華守部（茨城県）

オープンテラス

今年のKOFも、私より背の低い奴はいなかった。そう!! 包にさえ負けたのさ、私ゃ、しくしく。●PN=あと5㎝欲しいげじな(福岡県)/人間悩みは誰にでもあるもの。今年のKOFがダメなら来年があるさ。それでもって来年がだめなら…って、KOFはいったいいつまで続くのかなぁ? という素朴な疑問もわかなくはない、今日この頃♡ (上原2号)

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき～自分の耳の壊れ具合を評価されてみよう!!

社、注意するのはそこじゃないだろう!

『KOF'98』のオロチ社の暗黒地獄極楽落としのMAX版フィニッシュが、「しょうゆ、こぼすぞ!!」と聞こえました。

もしかしてこれは、クリスが試合中に料理をしていて、それを社が注意してくれたのでは…!?

★PN/鬼乃夜城(栃木県)

編:試合中に料理! クリスったらのんきというか、マイペースというか…本当にそんなことしていたらかなりの大物ですね。社も社で「試合中に料理?」と疑問を持つ前に「しょうゆ、こぼすぞ!!」と、とっさに出るあたり、クリスとのつき合いの長さがうかがえます。ノリのいい対戦相手だったら、ちゃんと突っこんでくれたりして。

空耳度は90点です。笑わせていただきました。(飯村)

見事ビンゴで狂喜乱舞の示源

『月華第二幕』の直衛示源の因果応報のボイスが、「ビンゴ! Oh, ho!(喜んでいるように)」と聞こえます。あの落ちついた示源さんが、こんなに喜ぶなんて、いったいビンゴの賞品は何だったのでしょうか…?

●PN/ERIN(山形県)

編:示源をはしゃがせてしまうほどの威力を持った賞品とは? いや、それよりもはしゃいでる示源自体に興味ありますね、個人的には。

空耳度は85点です。(飯村)

京の超必殺技でちょっとがっかり

この空耳は、私が『KOF'97』にハマった時に聞いた空耳です。

京の超必"無式"のボイスを「これが裁きの拳だ!」と聞き間違えました。「かっこいいなぁ、このセリフ♡」と思ったら「草薙の拳」だったんですね。「裁きの拳」の方がよかったかも。かっこいいし。ちょっとがっかりしちゃいました。

●PN/浦美多々留(東京都)

編:『'97』の京の超必って、けっこう空耳率の高いボイスなんですよね。他にも似たようなお便りが多数あり、対戦相手を次々と裁いていく京ちゃんの姿を想像してしまいました。なんだか正義の味方っぽくて、そんな京ちゃんも見てみたいかも。

というわけで、空耳度は80点進呈します。(飯村)

『月華』にチチウシ登場もしやあの方もご一緒に?

『月華』斬鉄の闇狩りのボイス、「死すべし」というのが、どうしても俺には「チチウシ」と聞こえます。…ありゃ、チチウシだったんか!というか斬鉄、巫女か(汗)!

●PN/杉森%(神奈川県)

編:いや、ナコさんが『月華』に特別出演したのかもしれませんよ。しかも斬鉄の姿を借りて! しかし、正体は隠し切れなかった様子ですね。ついうっかりいつもの調子でチチウシを呼んでしまったのでしょう。そして、それを杉森%さんに見破られてしまった! 目ざといですね。そんなあなたには、空耳度78点を差し上げます! (飯村)

無邪気な笑顔で「ハイ、線香♡」

『月華第二幕』であかりの代わり人形の「大成功!」というボイスが「ハイ、線香♡」と聞こえます。

んなかわいい笑顔で「線香」っていわれても…ねぇ? あかりちゃん。

●PN/八神刹那(神奈川県)

編:「ハイ、線香♡」っていうのが、まるであかりに笑顔で線香を渡されてるみたいで、なんだか笑えます。

空耳度は77点です。(飯村)



●PN/諏訪りょうた(岡山県)
布団までつれこむというのは大人の発言(?)ですな。でもこんな楓、私だったら即お持ち帰り♡



●PN/九紫はくる(東京都)
香澄復活おめでとう! その他新キャラたちもみんなかわいくって、よりどりみどりですな!



●PN/くろの(千葉県)
羅刹ナコVS修羅ナコ! それを温かく見守るWリムルル…。なんだか不思議な光景だなあ…。



●PN/円城寺ミカ(群馬県)
今年はお世話する娘がまた1人増えて、ラルフやクラークも大変だけど、しっかり守ってやってね!



●PN/龍舞(佐賀県)
美しき兄妹愛第2弾! こんな楽しい思い出があるから、きっと香織は強く生きていけるんだね!



●PN/1番星ホマレ(香川県)
「京ちゃん100人計画」にはさすがの俺も混乱中。思わず暴走しちゃうほど(?)迷惑な話なのね…。

サイコボール連発でアテナが豹変!?

この前、友人のYとPS版『KOF'95』を対戦していました。私がアテナでサイコボールを連発して攻撃してたら、Yにその時のアテナのボイスが「やい、小僧！」と聞こえる、といわれました。…そんな、アテナちゃん、かわいいふりして…。

●PN／パンシャン（長崎県）

編：いざ闘いとなると、戦士の血がアテナを本来の姿に戻してしまうのでは？ だからといって、「やい、小僧！」ではちょっとガラが悪すぎですね。さながら裏アテナってところでしょうか？
空耳度は76点です。（飯村）

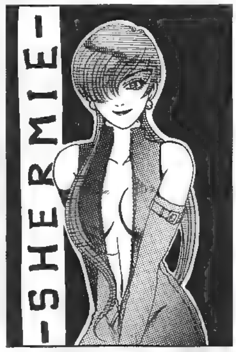
空耳Q&A

PS版『月華の剣士』で、暁武蔵の超奥義の時のボイスが「ドイツカレー」と、聞こえます。武蔵はカレーが食べたいのですか？ でも、ドイツとカレーとは、何もつながらないような気がするんですが？ 本当は、なんといっているのでしょうか？ っていうより幕末にカレーはあるの？

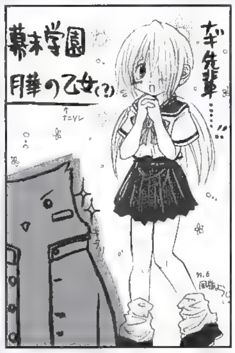
●PN／要まこと（福岡県）

編：武蔵とカレーですか？ これはまた妙な組み合わせですね。しかも、ドイツとカレーってのも同じくらい妙だし…。

では、そろそろお答えとまいりましょう。武蔵はですねぇ、超奥義の技名「五輪連ね」をそのまんま叫んでいただけなのです。「ドイツカレー」と「五輪連ね！」、ちょっと無理があるような…。でも空耳としては、ポイント高いかも。（飯村）



●野村知子さん（東京都）
お姉様！ 胸元が見えすぎですよ。これ以上いったら「お子様見るの禁止！」になっちゃうよ（笑）。



●PN／風領ようじ（広島県）
恋する乙女・刹那の瞳には、いつもナギ先輩の姿が映っていた…。この恋のゆくえが気になる！



●PN／フジモト（岡山県）
クラークとの仲はどうなんでしょうね〜…。まあしばらくはあたたかく見守っていくことにしよう。



●PN／げじな（福岡県）
確かに1Pと2Pじゃ性格も違うように思えるなあ。西園寺クン妙に活発な感じがするよね。

オープンテラス

ネオポケ阪神バージョン発売記念ネタ！ 阪神ファンなら一度は考える（?）キャラ：ノムルル。●PN＝Y.S.NAVY（埼玉県）／はっきりいって、編集部にも編集長をはじめ、阪神ファンはたくさんいる。でも今はみんななぜか喪中…。以上！（上原2号）

キャラレターZ

MY心のダーリンK´へ 私のすべてを貴方に捧げます♡

単刀直入にいいます。愛しています♡

『KOF'99』が情報公開されてオフィシャルイラストを見た時から、もう私は貴方のトリコ♡　だから、K´が表紙のNF8月号なんて、もう宝物です。

貴方の登場デモ、戦闘中の姿、勝利デモ、すべてが宝物です。負けた時も「カッコイイ男は負ける時までカッコイイ」といいつつ画面に魅入られています（事実）。

今はまだ貴方を使いこなせないから、私のK´はストライカー…。でも、いつかきっと貴方を私の大将にしてみせます。

対コンピュータ戦で貴方が出てきた時はレバーをニュートラルにしてしまいます。貴方を倒すことなんてできないっっ！　そして今日もゲーセンにコンティニュー音が響きわたる…。

そんな罪な貴方へのお願いはただ1つ。いつかその長い腕と広い胸で私を包みこんで欲しいナ♡

K´フォーリンラブ！　私のすべてを捧げます。返品不可♡

●PN／八神刹那（神奈川県）

編：ワイルドな感じがいいわね、彼。9月号の表紙も宝物になった？　頑張ってK´使いになってね。…それにしても近頃の乙女は大胆。しかも返品不可か…いい手かも。メモメモ…、って嘘よ！（稲葉）



●PN／いとう馨（秋田県）
自慢の髪をバッサリ切ってもやっぱりかわいいアテナ。今年も愛と平和のために精いっぱい闘ってね！



●PN／猫月美雪（宮城県）
セクシーショットがたまらないクラーク。けっこう声もセクシーだなあ♡ と思うのは私だけ？

オープンテラス

他誌のCD情報で八神庵の名を発見。よく見てみると、ルビが〝やがみあん〟。全国的にはタクマ以上のそば打ち名人らしい。●PN＝河村無主（岐阜県）／なるほど。一般の人が読めばそうなるのかな？　でもかつて某雑誌に載っていた、地方新聞のTV欄の誤植（字の間違い）はもっと強烈だったぞ。なにしろ「出演：筋肉○女帯・大○チンゲ」だ。新聞にチンゲなんて書くな、チンゲなんて！（上原2号）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

連戦連勝で天狗状態　そこに小学生の乱入！

最近、ゲーセンで1つ勉強させられたことがあります。それは僕がゲーセンで勝ち続けて、天狗になっていた時のことでした。

1人の小学生が乱入してきたのです。友達には「パーフェクトで勝てるで」といってはじめました。ところが、パーフェクトどころではなく、逆に3人とも倒されてしまいました。「えっ、俺っ、負けた？」と、半信半疑でゲーセンをあとにしました。

そして反省しました。自分がいかに相手をなめてかかっていたかと…。もし、次に誰かと対戦する時は、年齢に関係なく相手を〝いちゲーマー〟として認めて対戦にのぞみたいと思います。

また、機会があればあの小学生とも白熱バトルをくり広げたいです。

●PN／草薙採集（大阪府）

編：確かに相手が自分より弱いと思うと、気を抜いて戦ってしまうものですよね。

最近、同じような内容のお便りを2、3通いただき、その中である女性の方が「女と思って対戦前から馬鹿にされた」というようなことをいっていました。この方は性別で判断しているような人は、人間として修行しなおすべきだと意見されていました。

自分より弱いもの、また弱く見えるものに対しても、おごらずに対等の立場で対応するのは難しいものですよね。

でも草薙採集さんが反省されたように、いつでも考え直すことのできる余裕を持ちたいものですね。（永井）

私のお金で少年乱入　注意してもシカト!!

法事でわがふる里、愛媛県のゲーセンに友達と遊びにいった時のこと。

そこのゲーム台は、1回50円だったので、100円入れて月華2で遊んでいました。すると、横から1人の少年が乱入。しかも私のお金で…。それに何か私の方のボタンを勝手に押してくるしー（Dボタン）。

さすがの私も「ねぇ、きみー、人のお金で入らないでくれるかなぁー？」と軽く注意。「うるせぇー」とシカト。その時は私が勝ちました。

そして、もう1回100円入れて遊んでいたら、またその子とその友達がきて、また乱入。さもあたり前のように…。私が「あのさー、入るのはいいんだけど、ちゃんと自分のお金で乱入してよ!!」と怒ったら、近くにいたお母さんらしき人に、にらまれてしまいました。親ならちゃんとそういうの、教えておいて欲しいです。それにちゃんと話を聞いて欲しかったです。

●PN／采姫炬（東京都）

編：これだけは避けたい…みたいな、かなり強烈に嫌な感じの親子に遭遇してしまいましたね。自分で入れたクレジットが、アカの他人の手によって消失してしまった時のあの感覚は、そういう目にあった者にしか分からないもの。

まぁ、小さい子だからまだ善悪の区別がつかないのかもしれないけど、せめて親くらいは『ちゃんとしろ』といいたくなります。やっぱり教育は大事ですね、キム先生！（上原2号）

K'はごきげん



なんて意地悪（笑）！　真吾ってばすっかりもて遊ばれちゃって…。どうせ京の能力を移植するなら、真吾の体を使って欲しかったよね。心の叫びが痛いほど胸につきささってきます。

●PN／アズマ史人（滋賀県）

師匠万歳!!



主人が3人もいると仕える方は大変！　いくらクローンとはいえ、やっぱり京は京なのね。ここは悪魔に目をつけられたと思ってあきらめるしか！　生きて帰ってこいよ…合掌。

●PN／藤真天（兵庫県）

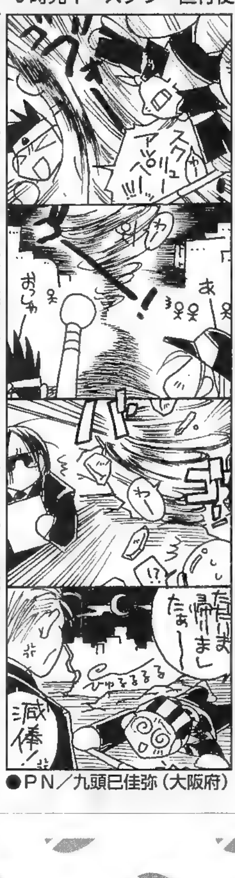
燃えろストライカー!!



ここまで真吾ネタ3連発！　あこがれの主人公チームと思いきや、ストライカー専門とは…。せっかく体をはって相手の動きを封じているんだから、はずさないでキメてよ〜…（特に紅丸）。

●PN／げじな（福岡県）

9時発ギースタワー直行便



ビリーもろともギースタワーを吹き飛ばすジョーのスクリューアッパーの威力って…。というわけでビリーの給料は減らされ、ジョーに対する憎しみは大きく増していくのであった。完。

●PN／九頭巳佳弥（大阪府）

よろず質問&要望コーナー

『武力～BURIKI ONE～』の声優メンバーは？
●PN／盃酣旨（愛媛県）

天童　凱／檜山修之
坂崎リョウ／臼井雅基
徐　竜誠／橋本潤
パヤック・シピタック／山西淳
パトリック・ファン・ヒディング／フランキー仲村
イワン・ソコロフ／有田洋之
ロブ・パイソン／石井康嗣
ジャック・デュガリ／津田英治
宋　玄道／逆木圭一郎
西園寺　貴人／や乃えいじ
暁丸／や乃えいじ
ズィルバー／有田洋之
場内アナウンス／ジョン・フラトン
インタビュアー／西川武宏
（SNK宣伝課）

『メタスラ2』でマルコ、ターマ、エリ、フィオが使用しているハンドガンは何？
●PN／メタ子（愛媛県）

・コンバットマーダー50AE：マルコ&ターマのハンドガン。アメリカ・マーダーへビーインダストリーズ社製の大型の自動拳銃で、グリップなど細部の仕上げにやや質感に劣るところはあるが、高い命中率を誇り「LIVE MURDER」の異名を持つ。正規軍に正式採用されているのは9ミリ弾を使用するモデルだが、モーデン戦では装甲兵器との戦闘を考慮して50口径のモデルが支給された。

・クラシックマーダー38：エリ&フィオのハンドガン
　マーダー社製の中折れ式・ダブルアクションのリボルバーで、38口径。オリジナルは1915年製造の「マーダーMk 1Am」で、のちに他社からレプリカが発売されたため、これと区別するために、一部でもオリジナルの部分が残っているものは「クラシック～」の愛称で呼ばれる。
　本来スパローズに支給されるのは、コンバットマーダーMA9であるが、カサモト軍曹の携行していたクラシックは個人所有のもので、グリップとフレームがオリジナルのもの。
（SNK宣伝課）

●PN／倉長行矢（福岡県）
ナコルルの生足とは貴重ですな。バックのお花とナコルルのイメージがぴったり合っててヨシ！



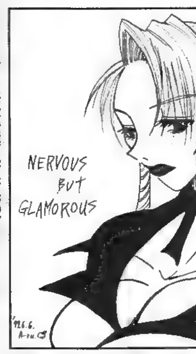
●斉藤かつらさん（宮城県）
人気投票では惜しくも2位だった炎の貴公子。この俺様から1位を奪った罪は燃えてつぐなえ…ってちょっと残酷。



●PN／鷹見梁来（埼玉県）
弁髪にバンダナってけっこう似合うのね。なんだか新鮮な感じがしてイケてるよ！なんだか別人みたい…。



●PN／永琉弥環（東京都）
そう！KOFの歴史を作ってきたキャラたちのことを、私たちは決して忘れてはならないのだ！



●PN／こだま皐月（埼玉県）
今月の切り絵作品は小次郎♡　刀持ってよそ見してると危ないよ！　しっかり前を見て切りかかろう！



●PN／八神右（神奈川県）
コスチュームも一新！　なんとヘソ出しアイドル！　これにはもう世の男性方の目もクギづけ！



●PN／琴音秋華（福島県）
人気投票では月華ががんばってましたな。斬鉄もそんなにがっかりしないで、次こそはNo.1だ！



●末次誉亮さん（山口県）
「俺1人で充分だ…」なんていっちゃったりして、その服で闘ってたら暑いと思うんだけど？



オープンテラス

7月29日、自分の額のまゆ毛までの長さが8㎝ほどに。アンディ・香緋が他人ごとじゃなくなってきた。●PN＝神山丁（京都府）／えー、とりあえずお知らせ申し上げます。NF編集部内では、特にアンディ様の額付近の話題は厳禁となっております。毛がうすいとか、少ないとか一切ダメです。不可です。悪しからずご了承ください。脇田女王さま、不謹慎な内容の投稿を選んだことをお許しください。（上原2号）

オープンテラス

みなさま聞いてください。私の相方はウィップ使いなのですけど「どうせ鞭で打つなら美少年よね…」といって笑いだすのです。どうしたものでしょーかね？　とりあえずK'にやること禁止（個人的）。●PN＝八神刹那（神奈川県）／美少年のほの白くきゃしゃな尻に、鮮やかな赤いミミズ腫れが1本、また1本と増えていくなんて…。美しい。美しすぎる！（上原2号）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するぜ！　イエ〜イレッツシング！

主役と技を奪われた京に明日はあるのか？

『ガッチャマン』のテーマの替え歌です。しかし、元歌知ってる人いるのかな？

誰だ　誰だ　誰だ
俺の主役を奪った奴
白いショートの「K'」
庵と組んで
人気でりゃ速攻新キャラ
オロチチームなし
闇払い　朧車　京様
荒咬み　毒咬み　京様
『'99』は隠しキャラ
イオリンも隠しキャラ
おー　京様　京様ーっ
誰だ　誰だ　誰だ
俺の技をコピる奴
ちょっと色黒いクローン京
無式までパクられた
草薙流古武術だいなしだ
鬼焼き　琴月　パクられた
大蛇薙　無式　コピられた
草薙ピンチ
私服がダサイ
おー！　京様　京様ーっ

●新垣祐樹さん（沖縄県）

編：主役の座を追われた京の哀愁漂う1曲。最後に「京様ー」とシャウトが入るあたり、ファンの皆さんの悲壮感がうかがえます。けどプレイした方ならお分かりでしょうが、『'99』はある意味京様満載。だから、そう悲観することないですよ？（中嶋）

『月華2』3キャラのそれぞれの日常（？）

「走れコウタロー」の替え歌で、月華の刹那、真田、響の歌を作りました。

これからはじめる殺戮を
常世の使者だよ　俺刹那
現世も常世も大嫌い
ナギは俺の荷物持ち
（鞘持ってろ！）
守護神　封印の巫女殺せ！
俺は「イノチラカルモノ」さ
鏡に閉じこめ魂を抜き
「悪夢のようだろ！　泣き叫べ！」
（まだ死ぬなよ）
今からはじめる復讐を
標的紫鏡だ　人斬り魔
それを邪魔だてする奴は
誰であろうとブッタ斬る！
（疾空殺！）
いたぞ！　あいつだ人斬魔
拙者の無明剣食らわせろ！
だけど慶一郎に先越され
殺意は慶一郎に向いたのさ
（狼牙・零！）
これからはじまる一人旅
目指すは美形の銀髪男
父を殺したのあいつだわ
なんでか絶対聞いてやる
（あなたを斬る！）
見つけた　銀髪　鳥男！
覚悟しなさい斬ってやる
殺ったあとに気がついた
なんでか聞くのを忘れてた
（ウソよ！　こんなのウソ！）

★PN／薙神恭（神奈川県）

編：一見シリアスな月華ソングと思いきや、最初の刹那で緊張は崩壊。その後八つ当たり、早とちりと、人気キャラもどんどん迷惑野郎になり下がっていってます。それにしても、響のうっかり具合が笑えますな。（中嶋）

単純明解サビ連発！　なんでオロチいないの？

TMRの「HOT LIMIT」の替え歌です。サビONLYです。ついでに4連発です。KOF'99に幸あれ。

ビリーがいない！　竜二まで
いない
マリーはちゃっかり御登場
ほとんど消えた　オロチの
連中
人気投票はどうなるの？
傭兵たちが夏を制覇する
ラルフ：中継ないから目立たねぇ…



●PN／支倉ちさ（神奈川県）
すごい透明感のあるイラスト。雪ちゃん今にも消えてしまいそう…。NFHPの方もよろしくです！



●PN／スガリュー（東京都）
前回までのチャイナイメージと比べて、今回はアイドル路線まっしぐら！　アテナらしいよね♡



●PN／マルミ（長野県）
お姉さんにも負けないほどのかわいさっぷりを披露してくれております♡　すんごくキュート♡



●PN／神社の巫女（石川県）
新キャラといえば、包のことも忘れちゃいけない！　拳崇のよき弟分としてがんばってね♡



●PN／チナミ（愛知県）
実は女の子らしい服装も似合ってしまうマリー。KOFや仕事の時以外はこういう格好なのかな？



●PN／蒼龍広晃（大阪府）
俺に触れると感電するぜ！　…って、ちょっと危険な香りがただよってる覚醒君ナリ。

サリーも参戦　アダ名はウィップ
ラルフ：ムチ子でいいじゃん簡単で！
名前が変な　白髪京モドキ
KUSANAGIか、KYO？
本物は今　どこにいるんだろう？
京1&2：てゆうか俺たち何モンだ!?
タクマは1人　オヤジから出てる
ユリ：どうして出るのよお父さん！
50に見えないその元気よさ
ユリ：いい加減にして欲しいッチ！

●PN／七枷小枝（宮城県）

編：新キャラ、消えたキャラと、今はキャラ選択画面を見てるだけで楽しい頃。そんなユーザーの心を、見事に代弁してくれるキャラのMCがいい感じ。
それにしても、京1&2って…。（中嶋）

何気に野心家？新キャラ包・12歳

アルプスの少女ハイジのOP（サビ抜き）。①オフィシャルストーリーのアテナ、②勝手に作った拳崇の歌です。

チャンさんはなぜ
コンサートにいるの
2人分も席　取って見てる
拳崇のことハッキリ
「友達」っていった（マネージャーに）
師匠はあの歳で衣装替え

サイコチームの
新メンバー12歳
俺と比べて
背低くって助かった
ある日突然
こいつはいいよった
パオパオカフェ
包・包・カフェにしないかと

●PN／華晏ユキコ（大阪府）

編：新キャラの包。天真爛漫と思いきや、当コーナーのタイトル独占という、密かな野望が？（中嶋）

ナルシス・チャンの恐怖のテーマ！

チャン・コーハンの替え歌です。元歌はドラえもんのEDテーマ。明るくチャンになったつもりでどうぞ！

頭　ピカピカ
スタイル　デブデブ
それがどうした
俺　チャン・コーハン
昔はとても　極悪人だった
それが今じゃもうキムの下僕

下僕仲間のチョイ・ボンゲ
2人で一緒に大暴れ
今度は矢吹を仲間にしよう
（チョイ：キムには内緒♡でヤンス）
チャン・コーハン×2
鏡に映る俺様　やっぱり男前（チャン：七枷なんか目じゃないぜ、ムフフー）

●PN／椎名カナ（福岡県）

編：まさにチャンの俺様ワールド全開ですな。それにしても、巻きこまれた真吾が哀れ…。（中嶋）



●PN／高松へーキチ（大阪府）
道着の帯をギュッとしめて、これから稽古（けいこ）がはじまるのかな？　ユリの特訓の成果をとくとご覧あれ！



●PN／梧なお（北海道）
こらこら真吾ちゃん、顔にバンソーコーつけてどこいくの？　知らないところにいっちゃダメよ♡

今月の全国布教委員会

全国1万人の迷える子羊たちよ！
今こそペンをとって立ち上がるのだ！
さあ皆の者、魂の叫びを心して聞け！

こうやって見るとけっこうお似合いではないか！　ビリーの切ない恋心に、マリーは気づいてくれるのだろうか…。うしろでひやかしてる山崎がおちゃめ♡



●PN／クレイジーV・S（岡山県）

アゲマニアの諸君！　自分のプロフィールに堂々と「大切なもの！　モミアゲ！」と書ける日は近いぞ！　みんなでモミアゲ皇帝を崇拝しよう!!

●PN／無銘（愛）（大阪府）

編：やっぱり人間のよしあしを見分ける最大の決め手はモミアゲってわけ。モミアゲでその人の人生見えちゃうもんな。モミアゲはガラス細工のバラのようにやさしく愛でる！　基本です。（山田）

▼これぞ漢（おとこ）！　全国モミアゲ布教委員会

モミアゲ皇帝マキシマ様。ネオジオランドで初めて貴方様を拝見した時から「こいつぁ…ホンマもんの漢（おとこ）やで…!!」と思っていました。モミアゲの少なかった自分がハズカしく（？）なり、モミアゲをたくさん作ってみました。
貴方様のおかげで一見ムサつくるしいモミアゲがプリティに見えます！　全国のモミアゲマニアの諸君！ …

ことだ。わが愛しのステップ投げができないではないか！　しかもパワーが溜められないだと？　さらには避けまでない…。KOF'94が出た頃の注目度No.1のシステムだったのに！　さあ全国に散らばる同じ思いを抱いた同志よ！　合言葉は、ABC同時押しパワー溜め、AB同時押しで攻撃避けだ!!

●PN／自衛隊野郎T（愛知県）

▼ステップ投げ命！　全国エキストラ布教委員会

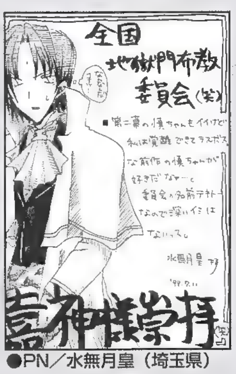
今年のKOFにはエキストラがない！　これはなんたる…

編：エキストラのパワー溜めにも劣らない'99ストライカー真吾のトリッキーな動作と挑発に、不覚にも胸トキメキ！　おかげで真吾はマイチームの一員♡（関係ないか）。（山田）



●PN／河月蓮樹（長野県）

このコーナーに送られてくるだけあって（？）、わりとめずらしいカップリング。チャムの元気で右京の病気も治ったりして。



●PN／水無月皇（埼玉県）

地獄門を布教してしまうとはなかなか命知らずな…。でも嘉神様のためだったら全然オッケー♡
ということなのね。

オープンテラス

7月9日は金曜日だった。NFよりも先に某週刊誌を見た人はどれくらいいたのだろうか？ ●PN＝剣客T・Y（青森県）／NF編集部では、読者のみなさんを信頼申し上げております。はい。（上原2号）

オープンテラス

NF8月号のKOF'99の餓狼チーム（ストーリー）を見て思いました。「買い物に来ていた親子連れの、楽しそうに笑っている子供を優しい眼差しでみつめながら、あいつがぽつりと呟いた。「…帰れるかな…」」どこに!!●PN＝ナマさん（新潟県）／帰るということは、やっぱり「おうち」でしょうねえ。暖かく明るい「おうち」が一番ですぅ。楽しいんですぅ。でもって僕、新婚なんですぅ。…って、誰も聞いてねーな。（上原2号）

文通&募集コーナー

●麻宮アテナがむちゃくちゃ好きな中学1年以上女性&男性の方、文通&イラ交しましょう！ アテナを愛しまくってる人よろしくお願いします。あとアテナ関係の同人グッズも募集してます♡ ペーパー同封してくださいね。13歳、女。〒651-2242 兵庫県神戸市西区井吹台東町3丁目13-6 森岡有紗

●KOFなど、SNKのゲームのキャラクターをコスプレしている方、一緒にイベントへいったり遊んでくれる方募集です。1人でコスプレしている方、たくさん集まって友達を作りましょう。文通も募集しています！ 20歳、男。〒496-0921 愛知県海部郡佐屋町大井宮新田35-12 平尾章

●サムライスピリッツアンケート募集してます♡ ①好きなキャラ2名とその理由、②嫌いなキャラ2名とその理由、③好きなカップリングとその理由（コンビ可）、④1番好きなシリーズとその理由、⑤1番好きな技とそのキャラ名、⑥サムスピに1言（イラストでもOKです）。以上の6つのご回答を書いて送りつけてください。90円切手同封の方には、ペーパーと何かグッズ（バッチなど）を差しあげます。160円切手同封の方には、ゲームレターをプレゼント♡ 同人グッズ、ALL OK。〒322-0022 栃木県鹿沼市東町2-4-15 藤井奈津季

●リムルル好きな方、イラスト交換しませんか？ 「もうリムルルが好きで好きでしょうがない！」という方、「よくリムの絵を描く」という方、一緒に楽しみましょう。また、ネオポケの格闘シリーズの連続技情報を手紙にて情報交換してくれる方も募集中です。21歳、男。〒623-0043 京都府綾部市上延町下雑面18-1 出野則明

文通相手募集中



京♡ユキ、楓♡あかりが好きな方、文通してください。特に13歳の女性の方でお願いします。

中山香苗　13歳、女

〒958-0853
新潟県村上市山居町2丁目11−7

●相方募集!! KOFが好きな14歳以上の方で、音信不通を絶対しない&末長くおつきあいしてくれるという方なら性別地域を問いません。同人活動をしている方希望（当方、aーーカップリング&ヤオイOK♡）です。簡単なプロフィール（名前、住所、誕生日、好きなキャラ）とイラスト（モノクロ&カラー）、80円切手を同封のうえお手紙ください。一緒にGOODS作ったり、本作ったりしましょう!! ペーパー配布者様も同時募集中。10枚を一方的or交換で。ジャンル不問、送りつけ可継続で毎月配布できる方希望。当方、50枚まで配布できます。80円切手を同封のうえ、ご連絡ください。文通&イラ交も受付中♡ お気軽にお手紙くださいね!! 16歳、女。〒319-1555 茨城県北茨城市中郷町小野矢指1461-3 アーバンシティK-202 根本美奈子

●マンガの描き方、上手なトーンの貼り方教えてー！ &私と文通しましょう。KOFの龍虎チーム、矢吹真吾くんが大好きな方がいいです。お返事100%です！ 12歳～25歳の女の方、お手紙待ってまーす！ リターンアドレス書いてください。イナカ者でも、ガキっぽい便せんでも許してくれる方がいいな。12歳、女。〒761-4432 香川県小豆郡内海町草壁本町386-4 宮本薫

●KOFがとっても大好きな方、僕と文通&イラ交しませんか？ 僕は京&庵が好きです（他のキャラが好きな方でもOK）。絶対返事送ります。できるだけ長い目で見てくれる方がいいです。初回のみ80円切手同封でお願いできたらうれしいです。年齢性別不問。16歳、男。〒656-0402 兵庫県三原郡源町八木養宜上3483 八木ハイツ205号 前田啓明

文通友達募集



投げ技の美学が分かる方、大歓迎！ 闘いは投げ技が基本！ という方、心よりお手紙待ってます。

及川光也　15歳、男

〒989-6301
宮城県三本木町桑折下屋敷10

文通&友達募集中！



SNKのゲームが好きという方、文通しましょう。私は庵、京さま、楓、刹那が好きです。初回のみ80円切手同封でお願いします。

加茂輝子　16歳、女

〒676-0805
兵庫県高砂市米田町米田1101−13

●お友達募集!! ワールドヒーローズが好きな方、私とお友達になってください。近県の方でイベントなど一緒にいったりできる方大歓迎！ 文通OKです。返事確実！ 年齢性別は問いません。お手紙待ってます。23歳、女。〒300-0632 茨城県稲敷郡桜川村飯出1612 後藤留美

●ニカイドウベニマル オンリーサークル設立！ その名も「SATISFACTION」。新設につき会員様大ボシュウ中です!! 特に紅丸受、ギャル紅が好きな方！ そうでない方でもOKっス!! ちなみにワタクシはマキシマ♡ベニが大プッシュ！ 2ヵ月に1度、会報誌発行（予定）。会費（送料込）200円（予定）。ベニに熱く燃えている方！ 80円切手もしくは返信用封筒同封でご連絡ください！ カモン！ 〒263-0043 千葉県稲毛区小仲台8-14-8 長坂陽子

●友達募集。KOFをはじめ、ゲームは大好きなのですが周りに同志がいません。特に近隣の方、サークルの方お願いします。20歳、男。〒185-0014 東京都国分寺市東恋ヶ窪3-16-24 平塚毅彦

●KOFフレンド大募集にゃ♡ 拳崇に超LOVEな方歓迎。もちろん他のキャラが好きな方でもOK。イラスト同封してくれるとうれしいにゃ。たくさんのお手紙待ってるにゃ。お返事確実にゃ。18歳、女。〒506-0004 岐阜県高山市桐生町8丁目265 コテージ花扇212 丹波ゆき子

●①ペーパー配布者様、②サークルメンバー、③会員様大募集中!! ①ペーパー配布者様。ペーパーを見てくれる優しい方募集デス！ ペーパーは最高で15枚、最低で5枚。続けて配布してくださる方には無料でグッズプレゼント。配布数とP.N.を記入のうえ、80円切手同封でご連絡ください。②サークルメンバー募集。何サイズでもOKなので、イラストを送ってください（カラー可）。年齢、P.N、住所を忘れずに！ イラストは、KOFでは社×庵、京×庵で。アニメでは忍空の橙×藍で。必ずこのカップリングでお願いします。80円切手同封してくださいませ。なお、イラストの返却は致しませんので、ご了承ください。③会員様募集。ウチのサークル「RHYTHMIC HALLUCINATION」の会員になってくださる方、年齢性別不問です。会員だけの特別な事たくさんアリ！ 80円切手同封のうえご連絡ください。早めに案内書を送りますワ！ 同人グッズALL OKです。〒507-0812 岐阜県多治見市下沢町1-16 可児章子

●KOFのサイコソルジャーチーム、侍魂のナコルル、月華の剣士の玄武の翁が好きな方（おもに、サイコソルジャーチーム）、僕と文通しませんか？ それぞれのゲームが好きな方でも構いません。イラストも少しなら描けます。年齢性別は問いません。よろしくお願いします。19歳、男。〒937-0056 富山県魚津市諏訪町6-1 浜多秀一

●八神庵がめっちゃ好きな方、文通してください。コスプレとかもしたいですネ。それから遊んでくれる方は、一緒にゲーセンにいきましょう。私を同人サークルにまぜてくださる方もいらっしゃったら、お手紙ください。イラ交ができる方はやりましょ♡ とにかくゲームが大・大好きな方ならOK！ 年齢性別は問いません。お気軽にご連絡ください。13歳、女。〒520-0844 滋賀県大津市国分1丁目7-30-719 松本あゆみ

●アンケート回答者様募集！ 12月に京ちんB．D本を発行するにあたって、アンケート回答者様を募集しています♡ 内容は、「京ちん激ラヴ」の方から「たまに使う…？」という方までOKな中身です。イラストも同時に募集してますので、よろしくお願いします。80円切手同封のうえ、リターンアドレスを必ず書いてご連絡ください。〒038-0202 青森県南津軽郡大鰐町長峰字前田ノ沢222 栗林絵美

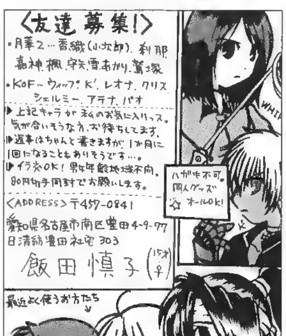
●アテナが好きな方、文通しませんか？ 周りにアテナが好きな人がいないので、ぜひ友達になってください。18歳、男。〒463-0031 愛知県名古屋市守山区本地が丘1701 本地荘4棟407号 小館隆一

●ケンスーFan求ム!! ケンスー好きな女性の方、私のP.F.さんもしくはFAX友達になってもらえませんか？ 周りにケンスーFanが少ないので悲しんでます。庵×ケンとか好きな方だとよけいうれしいです♡ もちろん他のキャラが好きな方や、月華やサムスピetcが好きな方も待ってます。同人GOODS ALL OK！ 初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳、女。〒848-0027 佐賀県伊万里市立花町3397 八山佳子

●月華の声優（特に楓、守矢、小次郎、骸）の情報を教えてくださる方募集！ どんなことでもいいです。お礼十切手代をお送りしますので、どうかよろしくお願いします。〒700-0945 岡山県岡山市新保370-4 中尾圭花

●文通&ゲーセン友達募集中です。KOFが大好きという方、文通しよーよ。とにかくKOFという方お願いします。ネオプリなど同封してくれたらうれしいです。16歳、男。〒753-0831 山口県山口市大字平井1618-16 大庭宏之

●サムライのメール友達ボシュウ!! ゲームは侍魂しか分からない、偏り





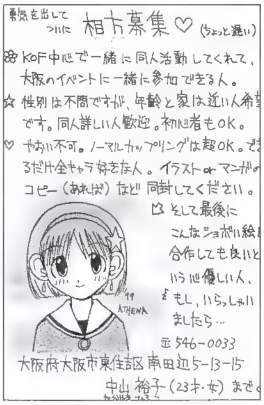




▶読者通信欄　パオパオカフェ1号店へようこそ！









人間ですがEメール友達を募集しております。またポスペユーザーなので、私のポスペ（ぺんぎん）のソギィとお友達になってくれるコも募集します♡ とりあえず、自己紹介&メールアドレスお願いします。何かあったときのため、住所も忘れずに！ 申し訳ありませんが、文通の方はお断りいたします。イラ交はメールを使ってならOKです。とりあえずご連絡ください。17歳、女。
〒259-0113 神奈川県中郡大磯町石神台1-18-14 井口奈美

●KOF'99、月華の剣士の対戦相手募集中！ 強い方でも弱い方でも対戦しませんか？ 自分でいうのもなんですが、結構勝ち抜いてます。男の方でも女の方でも、ぜひお手紙ください。東京の方でしたら会いにいきます。対戦者お手紙よろしくお願いします。友達になってくれるとうれしいです。16歳、男。
〒355-0031 埼玉県東松山市五領町9-29-2-204 近藤和彰

●文通&（or）イラ交相手募集！ できれば15歳～25歳くらいで、特に男の方を募集♡ 同人活動のやり方を教えてくれるとうれしいです。近くの方は、私をゲーセンに連れていってください（笑）。女の子もOK。私は特に紅丸LOVE。俺も好きだよん。女性キャラだとアテナとかレオナ。KOFだけじゃなく、月華やサムスピも好き。なるべくネオプリ同封だとうれしいです。ハガキでOK。イラつきだとうれしいです（なくてもOK）。〆切は、掲載されてから1ヵ月間。ハガキを送って2ヵ月たっても返事がいかなかったらごめんなさい。あんまりカケモチできないので1人～2人選ばせていただきます。絶対返事が欲しい方は往復ハガキにするか、80円切手をはった返信用封筒を同封してね。イラストのアドバイスしてくれる方、または先生になってくれる方、な～んていないかなぁ？（一人言） 13歳、女。
〒466-0063 愛知県名古屋市昭和区山脇町4-41 ヴィアレ山脇町501 原優美

●サークル会員ボ集!? KOF中心サークル「ほほのん茶（仮）」を開設するので、会員様を募集いたします。毎月1回通信を出す予定です。入会を希望する方は、会費300円分切手＋80円切手同封のうえ、案内書希望と明記してご連絡ください。月費は今のところ無料の予定です。
〒811-2413 福岡県粕屋郡篠栗町尾仲471-6 JGM711号 株木方 草月小町係

●KOFのロバート&ユリが大好きな方、その他のキャラでアテナ、ウィップ、Kが好きな方、どれか1人でも当てはまっている方文通しましょう！ イラ交もOKです。12歳～15歳までの方で、性別は問いません。初回のみ80円切手同封してください。14歳、女。
〒402-0005 山梨県都留市四日市場128 小林りえ

●KOFラブな方、私と文通、イラ交してください。私のまわりにKOFラブな人がいなくてさみしいです。俺、社、オロチが好きな方だとうれしいです。切手不要。切実です。19歳、女。
〒899-5653 鹿児島県姶良郡姶良町池島町10-7-205号 馬場実咲

●KOFの好きな方、私と文通、またはゲーセンに一緒にいきませんか？ できれば近県にお住まいの方で19歳以上の女性の方お願いします。初回のみ80円切手同封のうえ、あとネオプリもあったらうれしいです。マジでお願いします。25歳、男。
〒417-0001 静岡県富士市今泉8丁目9-3 外山紀和

●どなたかこのアホに同人誌の作り方やら売り方やら、も～とにかくすべてを教えてください!! お願いっ！ 愛の手をぉ～！ 俺サマ大ファンです。そして俺×京なので、同志の方だとなおうれしいです♡ お便り待ってます。
〒286-0201 千葉県印旛郡富里町日吉台5-13-3 林美沙

●クリスみたいなかわいい男の子にラブな方、文通&イラ交しましょう。年齢性別不問です。初回のみ80円切手同封でお願いします。お手紙待ってます。14歳、女。
〒859-4535 長崎県松浦市調川町松山田1124 岡田美加

●文通、イラ交、お友達ボシュウ！ 月華、KOF、サムスピなどSNKのゲームが大好きなヤツ、オレと語り合おうぜ！ 年齢性別不問。13歳、女。
〒971-8122 福島県いわき市小名浜林城字大門1-1 白土絵梨子



●PN／高見かおり（東京都）
あの技で天に召されるなら本望！ 秒殺なんていわないで、じっくり時間をかけて夢を見させて…♡



●PN／あるみ缶（静岡県）
誕生日…いやな響きですなー。その日だけおおいに盛り上がって、次の日もとの歳に戻るってことはないかな…。



●PN／月牙弥生（神奈川県）
新主人公K、やっぱり暑そう！この服実はメッシュ素材なんですよ♡ なんてことはないか。



●PN／桜やすひ子（東京都）
毎年想いがカラまわりしている拳崇。今年はいったいどうなるのか…今後の展開が気になる！



●PN／篁凌羽（神奈川県）
は～い！ 私が責任持って面倒見させていただきます！ たんまりとかわいがってやるよ…（変態）。



●PN／青衣実（茨城県）
気合いの入ったレオナ。今年はライバル（？）も加わって、熱い闘いが期待できそう。

オープンテラス

ある日の会話。俺「今年は京、私服なんだよな。やっと卒業したか（笑）」。友人「退学だろ」。俺「!!」●PN＝KYO DNA（東京都）／いずれにしろ、あの学ランの凛々しい姿はもう見られないのです、と泣く人もいるだろうなぁ。イェーイ!!（上原2号）

オープンテラス

拝啓「KOF'99」の新キャラ、マキシマ様。あなた様の呼び名は家族会議で「もみあげキング」に決定いたしました。ちなみに拒否は不可能です。（実話）●PN＝実は大門使いだった榊麗羅（北海道）／編集部にもキングがいます。飲み頃キング。いいすね、ネーミングのセンス。でも、意味は分かりましぇーん。（上原2号）



●PN／ひなぎえいじ（福島県）
中間デモは編集部でも大ウケ！ あんなにたくさん京がいるなら1人くらいもらっても…絶対バレないハズだ！



●PN／三河屋三郎太（滋賀県）
こちらこそよろしくです！ 売買担当者は責任持って処刑いたしましたのでご安心くだされ♡



●PN／大山高嶺（京都府）
先月の布教でなんかファンシーなソコロフがいたなあ。というわけで心おきなく投稿してね！



●PN／大和アスミ（山梨県）
これは貴重！ ちづるの生足！ 若いんだから、これくらいやんなきゃね！ 復活超希望…。

売買&交換コーナー

●売り／ネオジオROM本体（箱、取説つき。ちょっとキズがありますが動きます。コントローラー1つ）と、ROM版『月華の剣士』『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』をセットで2万円以上で。ソフトは両方ともきれいです。希望価格を明記のうえ、ハガキにてご連絡ください。〒827-0004 福岡県田川郡川崎町田原413-6 宮内京

●買い／ネオジオCD本体（コントローラーなし）とネオポケカラー本体を。ネオジオCD本体は限定版なら7千500円くらい、通常版なら7千円くらい、Zなら1万円くらいで。ネオポケカラー本体は5千円くらいでお願いします。できれば箱ありで。少々のキズが入っていても、こわれてなければOK。安価優先。送料は折半でお願いします。12月下旬までに往復ハガキにてご連絡ください。〒902-0075 沖縄県那覇市国場711 渡慶次真和

●売り／ネオジオROM本体（箱、取説なし）を3千円で。ネオジオを愛していて、大事に使ってくれる方に売りたいので、その気持ちを手紙に書いてご連絡ください。高価優先ではありません。抽選とさせていただきます。取りにきてもらえる方には『月華の剣士』、ROMソフトコントローラーなどをサービスします。〒446-0071 愛知県安城市今池町1丁目9-10 平野晶久

●交換／私の持っているNF'98年11月号、'99年2月号、4月号、5月号、7月号のポスター（'98年11月号は少しだけ汚れあり。他は超美品）＋PS版『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』（美品）＋京庵イラスト集「武」（美品だけど少しキズあり）と、あなたのNF創刊号～'98年10月号（美品っでポスターつき）＋ネオジオCDZ＋CD版ソフト「月華第二幕」『KOF'98』を。送料は各自負担でお願いします。まずは往復ハガキにてご連絡ください。〒121-0831 東京都足立区舎人3-4-7 矢吹美紗子

●買い／ペーパーください！ KOFのものならなんでも構いません。ビンボーな私に無料でペーパーをくださるという優しいあなたの返事をお待ちしてます。〒861-4117 熊本県護藤町2388-11 高田菜穂子

●売り／ネオジオCD版『KOF'98』（新品同様）を。希望価格を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。高価優先。送料こちら持ちです。〒754-0002 山口県吉敷郡小郡町下郷3426-1 西京ビル307号 中野慈子

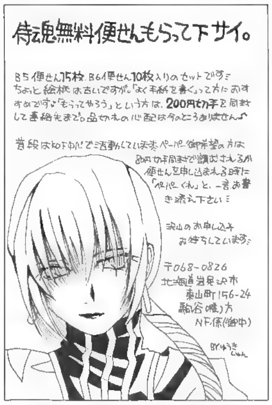
●買い／月華のものゆずってください。NFの付録ポスターなど、月華のものなら何でもOKです。まずは80円切手同封でお問い合わせをお願いします。アンケート回答者やお友達も同時募集中です。〒311-3403 茨城県東茨城郡小川町上吉影703-2 鈴木歩実

●売り／コスプレのアクセサリーをオーダーで作ります！ KOFの女性キャラのアクセを1コ千円（送料こみ）で（香緋の鈴、アテナのネックレス、舞のセンス、グローブ、ハチマキはダメ）。あと月華の雪のも作ります。千円分の小為替を入れて、誰の何をいくつ作って欲しいか明記してご連絡ください。同人グッズは便せんのみOKです。〒462-0854 愛知県名古屋市北区若葉通1-35-2 岩田堂コーポラス601 河辺あゆみ

●買い／ガルフォード&ナコルルに関するものでしたら何でも（コスプレは除く）。できるだけ安価でお願いします。希望価格とリストを明記のうえご連絡ください。お願いします。〒028-0542 岩手県遠野市早瀬町2丁目11-8 倉沢里美

●交換／こちらのROM版『メタルスラッグ2』『ブレイジングスター』と、あなたの『わくわく7』＋'94年～'97年発売の格闘ROM版5本以上を（SNKものは、『KOF'94』、あ





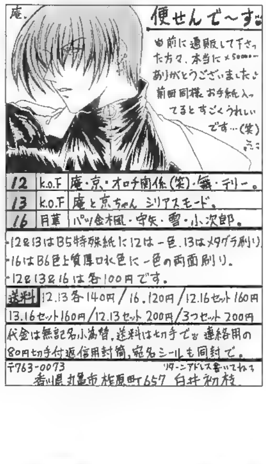












と『'95』、『風雲スーパータッグバトル』のみ受けつけます。他メーカーは『ニンジャマスターズ』『ゴウカイザー』『ダブルドラゴン』など）。近県の方で、手渡し可能な方のみお願いします。ハガキに電話番号を明記のうえご連絡ください。
〒134-0084 東京都江戸川区東葛西6-23-3 梅村博康

●売り／SNKに関するグッズゆずります。リストがあるので90円切手同封でお取りよせください。非売品などもあるのでお早めに。ソフトもあり。また、コス衣装を安価にて売ってくれる方も募集中。
〒419-0399 静岡県富士郡芝川町長貫1181 芝川郵便局私書箱5号 芦澤方「草庵」NF係

●買い／クリス君に関するものを。マスコットキーホルダー、ぬいぐるみ、同人誌…クリス君のものなら何でもOK！ リストと80円切手を同封し、支払い方法を明記のうえ、ご連絡ください。往復ハガキでも結構です。送料はこちら持ちで。
〒552-0015 大阪府大阪市港区池島2-6-24-505 尾崎由美

●売り／KOF便せんあります。①京、紫舟、クリスの大蛇薙チーム／オフ／B5／10枚。②真吾オンリー／オフ／B5／10枚。③クリス（オロチ）オンリー／メタルグラフィック／オフ／B5／10枚。④社、シェルミー（オロチ）／メタルグラフィック／オフ／B5／10枚。AL100円です。料金は、無記名小為替で、送料（1部160円、2部以上200円）は切手でお願いします。何がいくつ欲しいかを明記のうえご連絡ください。宛名シールも忘れずに。
〒063-0053 北海道札幌市西区宮の沢3条4丁目14-16 ウエスト102 関真由美

●買い／誰か心の優しい方、私にコスプレの衣装を売ってください。求めているのは『KOF'98』のアテナ、クリス、京、キムです。作ってくれる、または作り方を教えてくれる方もヨロシクお願いします。サイズ、カラーは一切問いません。まずはハガキにてご連絡ください。
〒599-8232 大阪府堺市新家町287 山城裕子

●売り／ROM版『KOF'98』（箱、取説、設定原画あり）を1万5千円で。電話番号を明記のうえ、ハガキにてご連絡ください。
〒343-0045 埼玉県越谷市下間久里115-1 藤田悟志

●買い／ROM版の『ネオジオカップ'98』を1万円、『得点王 炎のリベロ』を5千円、『月華の剣士』を5千円、コントローラーを3千円（またはネオジオCDコントローラープロとの交換）で。その他のROM版ソフトも、格闘ゲームなら高額で買い取ります。送料はこちら持ちです。希望者の方はハガキにてご連絡ください。気長に待ってますんでよろしくお願いします。
〒671-2234 兵庫県姫路市西脇418 渡辺洋平

●売り／『武力』MIX便せん（BY佐倉いづな）あります。数種つめこみます。若い人3人ばっかです。新作（8月発行）も入ります。B5多め。ご希望の方は、300円分小為替（送料こみ）と宛名シール（あれば結構です）同封のうえ、ご連絡ください。レターもください。邪でもOK（笑）。ペーパー同封だとうれしいです。同人グッズOK！
〒751-0802 山口県下関市勝谷新町3-12-1 古谷方 竹下実希

●交換／SNK TRADING CARDS ROUND2の『メタルスラッグ2』カードのターマをお持ちの方、交換しましょう。折り返し交換カードリストを送ります。
〒456-0076 愛知県名古屋市熱田区切戸町3-13 アメニティ日比野Ⅱ504 伊藤絵美

●買い／コスプレ衣装買います&作ってください。服のサイズはMでお願いします。李香緋、御名方守矢、緋雨閑丸の衣装を安価にて。送料はこちら持ちです。作ってくれる方は、布代＋送料でお願いします。
〒031-0802 青森県八戸市小中野3-21-20 大崎真理子

●売り／『KOF'96』～『'98』便せんを50円より。基本はオーダーメイドです。白黒、片面、B5、6枚入り、1セット50円。希望のキャラと宛名シール、代金分の切手、送料分の切手（1セット140円、2セット160円）を同封のうえ、ご連絡ください。
〒242-0002 神奈川県大和市つきみ野8-14-3-207 坂倉春菜

●買い／ネオジオポケットカラー本体（色は何色でもいいです）と『キング・オブ・ファイターズR-2』を3千円で。売ってくれた方には、エヴァのビデオ10本と、その他アニメのビデオを2本つけます。
〒712-8013 岡山県倉敷市亀島2丁目24-13 三宅政広

●売り／刹那ばかりの月華本「無銘（壱）」。A5／18P／コピーのギャグ本です。「NF見た！」と書いてくださったら、オマケつけます。他にもイロイロあります。『KOF'99』モノもアリ。160円切手と200円分の小為替と宛名シールを同封のうえご連絡ください。ペーパーのお取りよせは、90円切手同封でお願いします。
〒581-0091 大阪府八尾市南植松町4-84 小渡方 NF係

オープンテラス

女性格闘家チームって、ホント女なら誰でも入れるってことを実感した99年の夏…。キャラのつながりがほとんど皆無だよ…。●PN＝結城美夜（神奈川県）／女性勝つと歌チーム…っていうのはどうだろう。そう、そこのキミ鋭いよ！ 勝つと歌をうたうんだな、これが。…すみません編集長。（上原2号）

投稿規定
みんなの投稿待ってるよ！

【パオパオカフェ1号店へようこそ！】

＜ありがとうママパパ＞
学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！ 明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

＜月を見るたび思い出す＞
ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！ 非常識な人がいて困った系の話でもOK！

＜替え歌、行っきま～す！＞
採用者1名に賞品進呈。
ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！ 元歌のタイトル&アーティスト名を書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けてね。採用者1名に賞品進呈！

＜勉強はお留守だぜ！＞
ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！
採用者1名に賞品進呈。

＜こんな空耳＞
キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を募集！ 聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！ 傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。

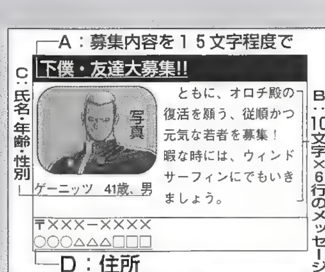
＜キャラレターZ＞
好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！ 文字数は400字以内でね。素晴らしいレターには賞品を進呈。

＜HAPPY BIRTHDAY＞
好きなネオジオキャラの誕生日を、勝手にお祝いしよう！ 文字数は13文字×6行程度。イラストも大歓迎！ 次回は、11月生まれのキャラを受けつけるよ。

＜今月の全国布教委員会＞
独断と偏見でイチオシするキャラやゲーム、カップリングについて熱く語って、全国に布教しよう！ イラストつきも大歓迎。必ず全国○○布教委員会というタイトルをつけてね。
採用者1名に賞品を進呈。

＜よろず質問・要望コーナー＞
ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、NF攻略陣などに聞いちゃおう！ ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲーQ&A】の方によろしく。もちろん要望や意見も受けつけてるよ。

＜文通&募集コーナー＞
文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。原則として、PNでの応募は不可。イラストつきのハガキも大歓迎！
また、写真つきの告知も募集。例に従ってA～Dをすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はネオプリでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！ もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。



＜売買&交換コーナー＞
売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。

＜モノクロイラスト＞
サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したものも可だけど、あまり大きい紙を使うと縮小した際につぶれてしまうぞ。薄い紙&折り曲げは厳禁！ ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようしっかり圧着しよう！ 裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。PaoPao賞には賞品を進呈！ また、データによる投稿も受けつけてるよ！ 詳細は後述。

＜4コマまんが＞
タテ150㎜×ヨコ45㎜の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！ 裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！ 傑作には賞品を進呈。また、データによる投稿も受けつけているのだ！ 詳細は後述。

＜オープンテラス（欄外コーナー）＞
100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！ ゲーム以外のネタでもOK！ 傑作に賞品進呈。

【パオパオカフェ2号店】

＜パレットキャンパス＞
カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなど文章入りは不可だよ！ 送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！ キャンパス賞&ベストカップル賞には賞品進呈。これもデータ投稿可！ 詳細は後述。

＜天晴EXCELLENT＞
プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！ イロモノ、ウケ狙い大歓迎 ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベスト。天晴賞として賞品を進呈。詳細はP116参照。

＜ネオジオ特選同人誌コーナー＞
掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、住所、氏名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！ アピールポイントや希望掲載期限もあれば書こう！

＜ストーリーアルバム＞
攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう、変な画面写真を募集！ どういう写真がどういうふうに見えるかを説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！ 採用者1名に賞品進呈。

＜愛のてほどきR＞
身のまわりにあるネオジオ関係の写真を募集！ キャラの名前のお店やお菓子など、何でもOK！ 写真やパッケージなどを送ってね。採用者1名に賞品進呈。詳細はP120参照。

【バトル・ハイスコア】
家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！ 詳細はP84だ。

【ソフト人気ベスト10】
あなたの好き&好きじゃないネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集。原則として1人につき月1回の投票まで。詳細はP80。

【キャラクターランキング】
好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK！ 原則的に単独での大量票は禁止！ カラーイラストつきのおハガキも待ってます 結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【格ゲーQ&A】
格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！ 最強のNFゲーマー陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！

【新作発売予定リスト】
＜ユーザーの声＞
期待の新作ゲームについての意見を募集。プレゼントはがきの片隅に『ユーザーの声宛』と書いて送ってもOK！ 一緒にあなたの期待している新作ゲームベスト3を書いて送ってくれるとうれしいです～。

＜こんなゲームあったらいいな＞
あなたの考えた架空のゲームを募集！ ジャンル、ゲーム内容などを13文字×30行程度で説明してね。

●データ投稿の掟
モノクロ&カラーイラストのみ、データでの投稿も受けつけてるよ！ 以下の注意点を守って、投稿してくれ!!
・画像は必ず統合すること。
・モノクロはグレースケール、カラーはCMYKモードで（RGBだと色味が変わってしまうので注意！）。
・プリントアウトしたものをつける。
・保存形式はEPSがベスト。できない場合は、JPEGかPICTで。
なお、FDやMOなどのメディアは返却できないので、よろしくね。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先に送ろう！ まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月月末（消印有効）、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道
2・13・12 SKビル202
（株）芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

新作ソフト発売予定リスト

【8月27日現在】

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
MVS						
武蔵巌流記	ビスコ	アクション	未定	未定	未定	
NEO・GEO						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	未定	9月23日予定	38,000円	
NEO・GEO CD						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	未定	12月予定	未定	
プレイステーション						
SNKベストコレクション メタルスラッグ	SNK	アクションSTG	未定	9月9日予定	2,800円	
SNKベストコレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK	アドベンチャー	未定	9月9日予定	2,800円	
KOUDELKA（クーデルカ）	サクノス/SNK	RPG	未定	10月28日予定	6,800円	
剣客異聞録 蘇りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	格闘アクション	未定	冬予定	未定	
ネオジオポケットカラー						
ネオ・21	ダイナ	ボード	8M	9月23日予定	3,800円	無線対応予定
パーティーメール（仮）	ADK	その他	8M	9月23日予定	3,200円	無線対応予定
SNK VS.CAPCOM 激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン	SNK	デジタルカードゲーム	16M	10月21日	3,800円	無線対応予定 格闘版と連動予定
SNK VS.CAPCOM 激突カードファイターズ CAPCOMサポーターズバージョン	SNK	デジタルカードゲーム	16M	10月21日	3,800円	無線対応予定 格闘版と連動予定
ビーストバスター ～闇の生体兵器～	SNK	アクション	16M	10月21日	3,800円	通信ケーブル対応
ポケットラブ ～if～	キッド	恋愛SLG	16M	10月28日予定	4,800円	
ポケスロ・アルゼ王国 ポケットHANABI	アルゼ	その他	4M	10月28日予定	3,800円	
電車でGO！2（仮）	タイトー/SNK	シミュレーション	32M	10月28日予定	4,500円	
ネオ・バカラ	ダイナ	ボード	8M	11月予定	未定	無線対応予定
ファーゼライ！	サクノス	シミュレーションRPG	16M	11月予定	未定	
バイオモーター・ユニトロン2（仮）	夢工房	RPG	16M	11月予定	未定	
連結パズル つなげてポンッ2（仮）	夢工房	パズル	8M	11月予定	未定	
パチンコ実機シミュレーションVol.1（仮）	ボスコミュニケーションズ	シミュレーション	8M	12月予定	未定	
SNK VS.カプコン（仮）	SNK	格闘アクション	32M	12月予定	未定	DC対応
パチンコ実機シミュレーションVol.2（仮）	ボスコミュニケーションズ	シミュレーション	8M	未定	未定	
ポパイ&ベティ・カートゥーンライド（仮）	ジャパンヴィステック	アクションADV	未定	未定	未定	
SNKギャルズ・ファイターズ（仮）	夢工房	格闘アクション	16M	未定	未定	
サンダーV（仮）	アルゼ	その他	未定	未定	未定	
ジロキチ（仮）	アルゼ	その他	未定	未定	未定	
クールボーダーズ ポケット（仮）	ウエップシステム	スポーツ	8M	未定	未定	DC対応
サッカーデータベースシミュレーション（仮）	ジャパンヴィステック	スポーツ	未定	未定	未定	
ロックマン・ポケット（仮）	カプコン	アクション	未定	未定	未定	
幕末浪漫 月華の剣士（仮）	SNK	格闘アクション	16M	未定	未定	
デジタルプライメイト（仮）	SNK	RPG	未定	未定	未定	
NFL BLITZ（仮）	アタリ	スポーツ	未定	未定	未定	
NBA HANGTIME（仮）	アタリ	スポーツ	未定	未定	未定	
ネオジオポケット周辺機器						
ネオジオポケット専用 無線ユニット	SNK	周辺機器	―	発売中	2,980円	―

ユーザーの声 VOICE of USER

『月華第二幕』まだまだプレイしまくってます。

2の方も1みたいにPSとかで出ないんでしょうか？PSかSSで出て欲しいんですが、その辺どうですか？SNKさん。

●PN／保科優華（福島県）

編：PSオリジナル新作『剣客異聞録 蘇りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章』が製作されていることも発表されたし、そろそろ月華の続編の話題も聞きたいところですが…。出るんでしょうか？今のところ予定はないようなんですが、実際のところはどうなんでしょうかねぇ…？

とにかく、何か情報が入り次第、みなさんにはすぐにお知らせするようにいたしますので、ぜひ毎月チェックしてくださいね。

『SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』に、すっごい期待しています。

SNK版とCAPCOM版に分けて出すとは…やるなって感じです。キャラもすごく多いし、とても楽しみです。それに、なんといっても幻十郎が出る！ SNKさんありがとう！

●PN／優城夢架（兵庫県）

編：本当にすごい数のキャラが登場するんですよね～。古くからのファンなら「このキャラもいるのか！」と驚けること間違いなし。ただ単に、どのキャラとどのキャラが援護攻撃できるのかとかを調べているだけでも、意外に楽しめちゃったりもするんです。

あと、今回入った情報によると、なんとネオポケで12月発売予定の『SNK VS.カプコン（仮）』と連動する予定とのこと。どのように連動するかはまだ分からないけど、こういう要素がつくのはうれしい限りですね。

こんなゲームあったらいいな

『KOF'99』で真吾の趣味が「探検」になったことを受け、彼の活躍するRPGがついに登場！ その名も『真吾の不思議なダンジョン』。

ある日真吾は、拳から炎が出せるようになるという『草薙の秘伝書』が、空母ブラックノアの最下層に眠るという話を聞く。炎を出したい彼はそのブラックノアへと向かうのだった。

しかし、簡単にことは進まない。空母の中では、歴史の闇に消えたKOF出場経験ナシのキャラや、過去にルガールに倒された格闘家たちの怨霊が彼に襲いかかる。おまけに空母には下り階段しかなく、秘伝書を得るまでは帰ることもままならない。

果たして、真吾は最下層に待ち受ける京（のクローン）を倒し、秘伝書を得ることはできるのか？ それは修羅騎士 鷹の腕にかかっている…（たぶん。↑今年の担当は誰なのかまだ知らないので）。

●PN／CLUB-YMAp-usK（北海道）

編：『KOF'98』から真吾は鷹さんの担当じゃないし…クローン京を操作しているのが鷹さんだったり。…秘伝書奪取は不可能に近いかも…。

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道 2-13-12
SKビル202

（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
10月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　小学生　中学生　高校生　専門生 大学生　社会人　その他（　　　　）

ネオジオフリーク10月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はＰ１４２をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO･GEO　②NEO･GEOCD　③NEO･GEOCDZ　④ネオジオポケット
⑤ドリームキャスト　⑥プレイステーション　⑦スーパーファミコン
⑧N64　⑨ゲームボーイ　⑩その他（　　　　　　　　　）

❹ネオジオフリークへのご意見、ご要望


NEOGEO POCKET
今度の恋はカラフルに！
高校生になったら、いろんなことにチャレンジしたい。
勉強、スポーツ、アルバイト。それにステディな彼女を作ること！
1年間でぼくの恋は実るのだろうか。ポケットに入る小さな恋の物語が今はじまる。
7月18日(日) 23000円
(小林このは)
さすが、ひでりん！
わかってるー！
って感じ！ えへへ！
7月18日(日) 23000円
(岡田ミレイ)
あっ、すごい！
あれ見て！ 英之！
すごくきれいな花火よ！
7月18日(日) 23000円
(高尾水樹)
英之さんと一緒に
ここに来れて・・・
なんだか嬉しいな
7月18日(日) 23000円
(篠沢ももよ)
お気に入りの場所で
デートできるなんて
篠沢ハッピーですぅ〜！
7月18日(日) 23000円
(佐伯るるな)
私ね・・・
ここって
結構、気に入ってるの！
7月18日(日) 23000円
(松田由美)
やっぱり、好きな場所には
気心の知れた相手と
来るのが一番よね！
ポケットラブ if
1999年10月21日発売予定
予定価格4,800円(税別)
美少女恋愛シミュレーション
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド 〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F
ユーザーサポート TEL.03-5753-0835 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp
ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、はSNKの商標です。

パオパオカフェ2号店へようこそ！

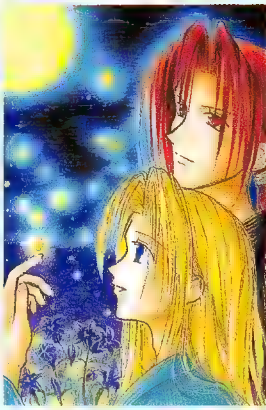
Welcome to Pao Pao Cafe Second!

読者通信欄

パレットキャンパス

いよいよ新学期がスタート！　っといっても、まだまだ残暑が厳しいこの季節、休みボケが抜けない人もいるのでは？　そんな時は、この夏の思い出をカラーイラストにこめてみてはいかがでしょう？　MO投稿も受付中！

●PN／新月蛍（群馬県）
秋の七草の1つである桔梗の畑でお月見とは。情緒があって、なんてステキなんでしょう。月明りに照らされた2人の表情もグット！



●PN／深町晴海（三重県）
キリっとかっこいい表情のお二人。でも、まだまだ男の子、って感じの幼さが隠せないかな？　これからの2人の成長が楽しみ？



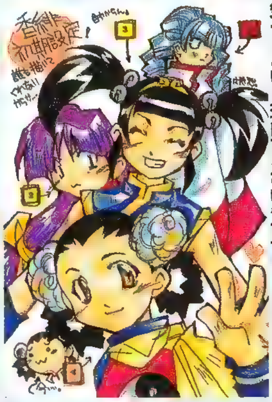
●PN／あかざ（東京都）
絶叫する庵の気持ちも分からなくはないかも。今年の夏は京たんの大増殖(?)で、他にもこの庵に似たような方はたくさんいたのでは？



●PN／琴音秋華（福島県）
こんなにかわいい楓を泣かせちゃうなんて。「うりゅ～」ってすねているのが、かなり胸キュンポイント高いです。



●PN／葉月忍（神奈川県）
香緋、進化の歴史！　さぁ、あなたはどの香緋がお好みかしら？　個人的には、3番さんが1番元気そうという理由でごひいきです。



●PN／澪時れお（愛知県）
めずらしい白ちゃむちゃんの登場です。セクシーな格好しているけど、それより無邪気な笑顔の方に心を奪われてしまいます。



ベストカップル♥賞

●PN／氷雨玄手太（埼玉県）
ちびっこ2人だけど、めちゃめちゃ雰囲気イイです。じゃれあいの延長みたいな感じが微笑ましい♡

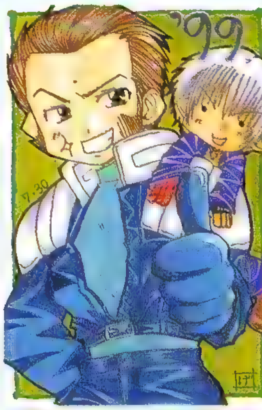


〈カップル作品大募集!!〉

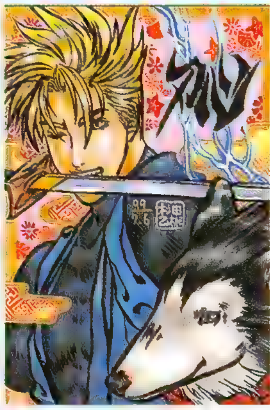
お似合いだと思うキャラクター2人を、キミのセンスでステキに描いてくれ。素晴らしい作品には、「ベストカップル賞」として、賞品を進呈！



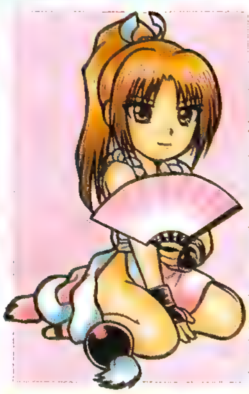
●末次賛晃さん（山口県）
かっこいい！　しかも、それぞれ個性が出ていて、イカス！　末次さんのメタスラに対する愛を感じました一！



●PN／ゲジナ（福岡県）
やけに、仲のよさそうなお二人。肩乗りKをぶらさげた、マキシマのさわやかな笑みがちょっと謎かも…。



●PN／杉田乃彩（静岡県）
白い歯をのぞかせるガルフォードもカッコいいけど、パピィのりりしい横顔も捨てがたい。種を越えた、美形コンビですね。



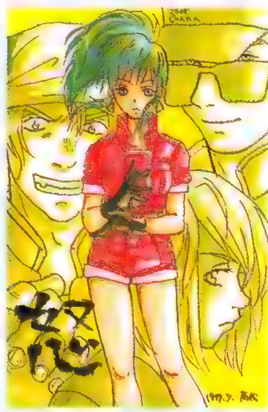
●PN／森斬九郎（神奈川県）
舞ちゃんといえば、赤ってイメージがあるけど、ピンクももちろん似合いますね。ぺたんこ座りがかわいくて、ポイント高いです。



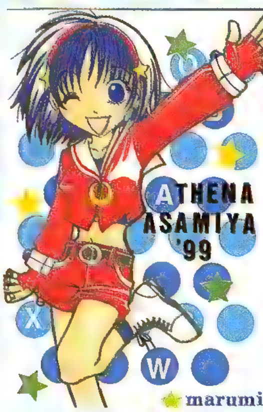
●PN／かたぎり満夕（東京都）
香澄ちゃん復活おめでとう！　ポニーテールがステキ。待ちわびていたファンには、うれしいおまけ要素だったのでは？



●PN／七瀬みく（東京都）
NFホームページ投稿者様からの採用イラストです！　みなさまも、HPの方にもどしどしお便りちょうだいね！

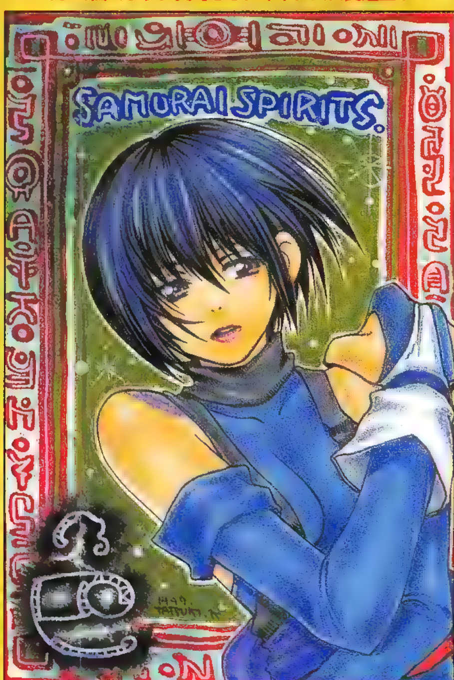


●PN／高松ヘーキチ（大阪府）
16歳のムチ美少女を加え、ますますパワーアップの怒チーム。ピンクのレオナというのもなかなかイカしてますね。



●PN／マルミ（長野県）
髪をばっさり切ったり、ショートパンツに変えたりと、ボーイッシュになりましたね。でもやっぱり「かわいい」って言葉がお似合い！

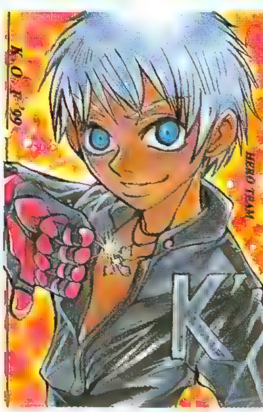
●PN／くさなぎたつき（三重県）
色のかもしだす艶やかな色っぽさと、妖しい雰囲気が、すっごくよく出てます。文句なしにキャンパス賞進呈！



キャンパス賞



●PN／櫻季老茄（宮城県）
私服で出演ということで、「もしかして、卒業したのか？」と話題になってる京たん。ホントのところはどうなんでしょう？



●PN／大鳥タロウ（大阪府）
今年の夏を、上下とも皮製の服で通したツワモノだ！　でも地が黒いのは日焼けじゃなくて生まれつき？

天晴EXCELLENT

まだまだ暑い日が続いているけど、みんなのコスプレ魂は熱く燃えているかい？
天晴も「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」にパワーアップして、ますますホットなコスプレ写真をお届けするぞ！

ギース・ハワード&ビリー・カーン



●PN／ギース＝裏ターボ&ビリー＝ヒロシ（東京都）
なんとも堂々としたギースですな。近寄っただけで即当て身投げ決められそう。横にかまえてるビリーも、スーツがよく似合っててカッコイイっす！

シェルミー



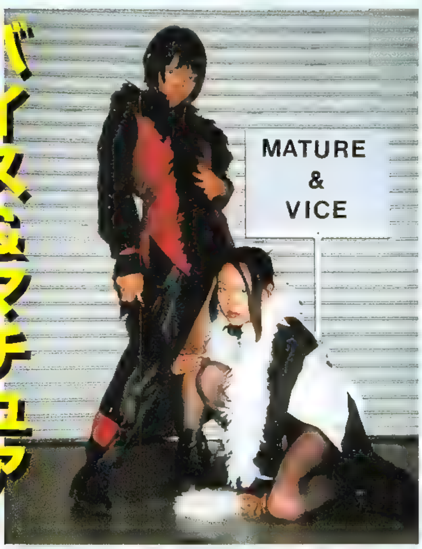
★PN／河村綾乃（東京都）
な・なんと悩ましげな！　もしもシェルミーが実在したらこんな感じになるのか…（笑）。気になる前髪も全然変じゃないから安心しておくれ！　天晴賞進呈！

ナコルル



●PN／渚せりな・橘梓・月架（栃木県）
大自然とたわむれるナコルル3人娘。「大自然のおしおき」とやらも3倍♡　でも闘っていない時はこうやってのんびり暮らしているのかもしれないね。うらやましい…。

バイス&マチュア



●PN／バイス＝藤真天&マチュア＝伏姫淋漓（兵庫県）
これはまたずいぶんと大人っぽいお二人！　こんなお姉様方がいつも一緒なら、さすがの庵も（心の中で）大喜びでしょう！　影で京がどれほど悔しがっていることか…。

草薙京



●ＰＮ／鷹槻宮維（石川県）
ポイントは、胸元にさりげなく！　京に抱きかかえられて、チビ庵ちょっとご機嫌ナナメ。でもこうやって見ると、庵と京って仲よさそうだよね。…っていうか、京がお母さんみたい。

一条あかり



●ＰＮ／1Ｐ＝秋桜&2Ｐ＝北原ナルアキ（兵庫県）
北原さんコスデビューおめでとう！　どちらのあかりもかわいく仕上がってるよ♡　特に1Ｐの方、もしかしてしっぽついてる（しかも猫しっぽ）⁉

藤堂香澄



●ＰＮ／ＭＡＲＩＥ（東京都）
香澄って動物好きそうだよね。元気いっぱい健康美人の香澄ちゃんに抱っこされるとは、なんとも幸せな猫ですな！　幸せすぎて猫の目が…光ってるよ（謎）⁉

麻宮アテナ



●ＰＮ／桜花雨竜（山口県）
笑顔やポーズがとってもかわいらしくて、アテナのイメージにぴったり♡　今度はケンスウとのツーショットが見たいなあ（超個人的趣味）。期待して待つ！

クラーク



●ＰＮ／クラーク＝Ｄｅｋｏ　Ｂｏｋｏ&やられキャラ＝露助（広島県）
これは見事にＳ・Ａ・Ｂ決まってますな！　やられちゃってる方もなぜか顔がうれしそうだぞ？　それから写真の裏に直接字を書く時だけど、裏写りしないよう注意してね。

麻宮アテナ&ウィップ



●ＰＮ／アテナ＝アテ子&ウィップ＝綾原唯子（千葉県）
新作アテナ&ＫＯＦの女王（笑）ウィップのツーショット。やはりアテナの基本はヘソ出しなのか⁉　そしてウィップの基本はやはりムチ？

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です！　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写っている人のＰＮ、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ！　また、投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。たくさんのご応募、待ってま〜す！
＜宛先＞〒112-0005　東京都文京区水道2−13−12　ＳＫビル202（株）芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「天晴ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」係

ネオジオ特選 同人誌コーナー

＜初心者向け 同人誌の申込方講座＞

①［定額小為替と切手を買う］…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申しこみの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②［手紙を書く］…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアルZ』500円×1冊を申しこみます。合計500円と240円の切手を同封しました」

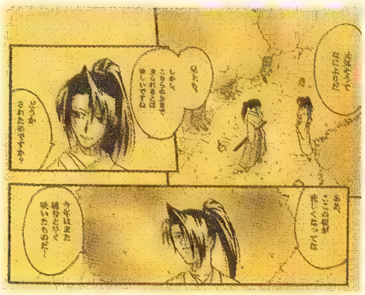
しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

③［宛名カードを用意する］…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④［返信用封筒を同封する］…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①〜④を封筒に入れて発行者に申しこみましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

浅葱の傷痕




●新撰組キャラ中心、香織が兄のあとを継いで零番隊長になるまでの過程を描いた月華本。／Ｂ５／オフ／40Ｐ／ 400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒651-2103　兵庫県神戸市西区学園西町７－３アミティ706-106　梅木美和子（発行：だんご坂で心晴天）

無敵の恋愛




●やけにガタイのいい女子高生・社子＆庵子がおもしろい『ネオジオＤＪステーション』のパロディ。京の運命やいかに!?／Ｂ５／オフ／40Ｐ／600円無記名小為替＋200円切手／〒007-0811　北海道札幌市東区苗穂11条１丁目４－１　井上くみ子（発行：梧桐計画２Ｐ）

どうぶつたちのうた




●サムスピの色多めオールギャグ本。学園ネタでは紫ナコがコギャルに挑戦！　実はすごいハマってたりします…。／Ｂ５／オフ／20Ｐ／ 200円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒277-0846　千葉県柏市かやの町2-50　幅寺直美（発行：シンメトリーガーデン）

Ｔｒｅａｓｕｒｅ





●モテモテ庵や着せかえ人形扱いのクリスが楽しいＫＯＦ本。アンケートの結果発表もなかなか笑えます。／Ａ５／オフ／28Ｐ／ 350円無記名小為替＋160円切手＋宛名カード／〒591-8025　大阪府長曽根町591-1　石野真由方ＮＦ係（発行：ＡＣＴ　ＳＹＳＴＥＭ）

ビタミンレス





●京、アテナファンの方…読んでください♡　でも龍虎チームやちづるも出てます！　というＫＯＦ本。京と庵が仲よしです。／Ｂ５／オフ／72Ｐ／900円無記名小為替（送料込）／〒811-3421　福岡県宗像市大穂町293-9　芦原絵美子（発行：ママレンジ）

僕の座っている場所

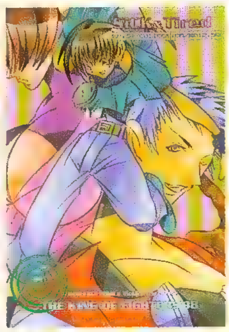




●京×ケンスウ、ケンスウ♡アテナ中心のＡＬＬシリアスＫＯＦ本。京や庵もいいけど、ケンスウにも愛の手を！／Ｂ５／オフ／44Ｐ／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒121-0816　東京都足立区梅島3-41-10　野村佳奈方ＮＦ係（発行：いけぶくろ・げっつ）

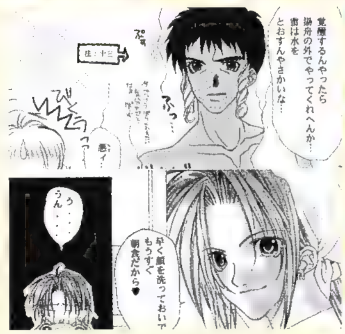
Ｓｉｃｋ＆Ｔｉｒｅｄ





●ＫＯＦ’98・オロチチームと秘書本。秘書はえらくバイス寄りで、「庵はカッコよくなきゃダメ♡」という乙女には不向きだそうです。／Ｂ５／オフ／34Ｐ／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒121-0816　東京都足立区梅島3-32-25-512　西村エミナ（発行：Ｋｒｉｓ＋）

大悟郎見聞録





●月華ＡＬＬキャラギャグ本。壊れた守矢兄さんに注目してくださいとのこと♡　十三がガングロ＆タテロールになったりします（笑）。／Ｂ５／オフ／32Ｐ／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒710-0803　岡山県倉敷市中島1754-20　宗廣亜紀子（発行：楓まんぢゅう）

ＴＨＲＩＬＬＥＲ





●甘えん坊将軍ビリーとギースとゆかいな（？）仲間たちを描いたＨ・コネクション本。若かりしころのギース様も登場してなんだか得した気分♡／Ｂ５／オフ／28Ｐ／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒174-0046　東京都板橋区蓮根3-6-2-104　小栗方Ｆ係（発行：ＦＡＩＴＨ）

ＡＳＫ　ＦＯＲ　ＴＲＯＵＢＬＥ！





●オールキャラのＫＯＦ本。最初から最後までおバカでお下劣な４コマ集（京×庵、庵×京あり）ですが男の人にも読んでもらいたいとのこと。／Ａ５／オフ／32Ｐ／300円無記名小為替＋160円切手／〒700-0952　岡山県岡山市平田151-107　平松幸恵（発行：平家）

ストーリーアルバム

クラークの最強の技は…!?

8月号18ページの右下のクラークがユリにガトリングアタックを食らわせている写真。



クラーク「アン！　ドゥ！　トロワ!!　私のわきのにおいを嗅ぎなさぁ～い！」
ユリ「オエエエ～ッ」

●PN／福田偽善者大学教授U（大阪府）

編：むごい！　むごすぎる!!　これはもう、ただひたすらユリちゃんに同情…。

クラークはこんな恐ろしい技を修得していたのか、コワイやつめ。（鈴木）

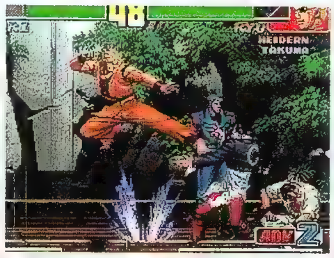
もう誰も止められない美しき禁断の愛

8月号76ページの1番下の写真。

リョウ「いおりーっ!!　今いくぞぉーっ！」
庵「リョウーッ！　こい、しっかり受け止めてやるぞ」
タクマ「リョウ…、わしはお前をそんなふうに育てた覚えはないぞ…」
ハイデルン「タクマ殿、美しい愛ではないですか」

という感じに見えます。禁断の愛っていいですね♡

★PN／RUN（熊本県）



編：タクマのうなだれてる様子が、なんだか哀れ…。

けど、ま、お父さん。ここはひとつハイデルンのいうとおり、彼らの愛を見守ろうではありませんか！　明るくいきましょうよ！（鈴木）

愛のてほどきR

今回は、これぞ「愛のてほどき」だ！　ってかんじのお便りがきたので紹介しますね！

はじめまして！　写真を撮ったので送りまーす。

畑をはさんで、私の職場のとなりにたってます。

もしKが美容師だったら、直火焼きでパーマをかけてもらえますね。時々炎のコントロールをあやまって、お客さんを炭にしちゃったりして。



●PN／藤浦貴光（広島県）

編：早速新キャラクター関連のお便り、感激です！

もしKが美容師さんだったら、革の上下をかっこよく着こなすカリスマ美容師ってのになってるかもね！

でも直火焼きパーマなんてされたら困るな。もしかして、そこはアフロヘアー専門の美容室だったりするんでしょうか？（鈴木）

武力 BURIKI ONE

武力スタッフ―開発秘話わわん―

モーション作成「いい感じ」

今月のみのスペシャルコーナー！　『武力』開発スタッフから入手した開発秘話を公開！　武力ファンはもちろん、ファンならずとも必見だ！

9月×日（くもり）

某モーションキャプチャー撮影スタジオにて

企画（以下、**企**）「うわー…寒っぶー」

デザイン（以下、**デ**）「へーっ。モーションキャプチャーって、すごくハイテクなもの使うんですね」

デ「こんな真っ黒で、でっかい部屋でやるんですか」

企「そうや！　これからしょっちゅうこなあかんぞ」

デ「でも、あまり撮影しないんでしょ」

企「基本的にはダメージだけや」

デ「えーっ！　ダメージだけ!!」

企「アホ！　ダメージだけでも450パターンもあるんやで。1日20アクション撮ったとしても、何日かかると思ってんねん」

デ「でも、攻撃関係はどうするんですか？」

企「ビデオ観るんや」

デ「えーっ…。取材とかしてもいいですか？　特にアマレスなんか分かんないですよ」

企「ほないくか！　取材に」

9月□日（はれ）

デ「こんにちはー」

押立吉男さん（以下、**押**）「よくきてくれました。押立吉男といいます」

デ「よろしくお願いします」

企「押立さんは、日本レスリング協会の副会長を務められてるんや。よー教えてもらいや」

押「ではまず見学していてください」

デ「………す…凄い。小学生の、それも低学年の子が首ブリッジでヘッドスプリングしてる…」

デ「…首もめちゃ太い…」

押「SNKのみなさん、何か見てみたい技とかありますか？」

デ「トルコがりを…」

押「じゃ、ちょっとやってみようか」

デ「…うわっ。は、速い!!　めちゃ動き速いですよ」

デ「でも！　すごくいい感じです!!」

企「おい！　ビ、ビデオ撮ってるか」

デ「ばっちりです」

企「よーし。いいのが撮れた！　では引き上げるとしよう」

SNKのスタッフ全員「押立さん、吹田レスリングのみなさん、ありがとうございました。色々参考になりました」

押「面白いゲームを作ってくださいよ」

SNKのスタッフ全員「はい。まかしてください！　それでは失礼しまーす」

モーションキャプチャーは、ほとんどがスタッフの手で作成されました。徹夜でビデオを観たり、床に寝転んで実演してみたり…。

キャプチャーを使ったのはダメージ関係全般です。これもスタッフ数名がローテーションして撮影に挑みました。

女性以外のプランナー全員がアクターを演じ、筋肉痛になってしまう毎日でした（ダメージばかりだったので、有名選手は起用していません）。

そんなこんなの武力モーション作成でした。次回、コントローラー逃走編、おたのしみにっ!!（予定なし）

【協　力】
日本レスリング協会副会長
近畿レスリング協会会長
大阪府レスリング協会会長
吹田市アマチュアレスリング連盟会長
桃山学院大学レスリング部総監督
押立吉男（おしだて よしお）
吹田レスリングのみなさん

餓狼 ZONE

ファンの知らない!?『餓狼伝説』誕生秘話

餓狼ZONE第2回目の今月は、SNKだけでなく、格ゲーというジャンルを語るうえで欠かせない、その名の通りの伝説的なソフト『餓狼伝説』の驚くべき誕生秘話を、当時の開発スタッフにイラストつきで公開してもらったぞ!!





KOF ZONE

KOFマニア必見 開発特製用語辞典だ!!

第2回は用語辞典と開発スタッフQ＆A
みんな、今回の『あ』編で
KOF博士への第一歩を踏み出そう！
さらにQ＆Aで開発陣の素顔に迫っちゃおう!!

KOF'99用語辞典【あ】

●**アーマーモード**：プレイ中パワーゲージを3本消費することで使用できるモードの一つ。防御率がアップし、必殺技によるけずりがなくなる。特定条件で転倒することがなくなるなどの特徴を持つ。選択できるもう一つのモードは「カウンターモード」。〈参照〉カウンターモード、パワーゲージ

●**合気投げ（あいきなげ）**：藤堂香澄のDボタン投げ。相手をつかみ、逆方向に投げ飛ばす。「合気」といいつつ自分からつかみにいってるところはご愛嬌。〈参照〉藤堂香澄

●**アイントリガー**：K′（ケイダッシュ）の必殺技。さらにコマンド入力をおこなうことで、セカンドシュート、セカンドシェルへと変化する。正式名称決定以前の呼称は『焚き火』だった。ネーミングの由来はドイツ語で1をさす「アイン（＝eins）」と英語で引き金の意味を持つ「トリガー（＝trigger）」を合成したまったくの造語。〈参照〉ケイ・ダッシュ、セカンドシュート、セカンドシェル

●**蒼鬼（あおき）**：草薙京-1の必殺技の一つ。左肘で突進、右肘で突き上げる技。オリジナルの草薙京にはない技で、クローニング後、ネスツが作成したオリジナルデータを京-1に移植してできたものと考えられる。〈参照〉草薙京、草薙京-1

●**上げ面（あげつら）**：アンディ・ボガードの特殊技の一つ。腰を落とし、下から掌底で相手を突き上げる。入力は➘＋A。〈参照〉アンディ・ボガード

※〈参照〉の用語は今後掲載していくので、そこでチェックしてね！

次回【あ】編の続きもお楽しみに!!

開発スタッフ Q＆Aコーナー

Q：現在"はまっているもの（こと）"は何でしょう？

A：毎年夏になると（ならなくても？）稲川淳二にはまってます。CDやゲームの怖い話をMDにおとして仕事中に聴いてます。これがまた、仕事がはかどるもので…。

はっきりいって"はまってます"。（スタッフ1）

A：「掃除」にはまってます。といっても、掃除機でブィ～ンとするのではなく、「モノを捨てる」といった感じですが…。

もともとはモノを捨てられない人で、自分の部屋がモノにあふれていて寝るのがやっとだったのを、ある日「これぢゃーダメだー!!」と半分やけくそで捨てはじめたのがきっかけ。

3週間かけてゴミ袋15枚分のゴミと、段ボール6箱分の雑誌類を捨て、今は会社の机まわりのモノを…と変に"はまってます"。（スタッフ2）

KOFの開発スタッフがあなたの質問・ご意見・ご要望にお応えします!!

どしどしお便りを送ってくださいね！



開発スタッフへのお便りはNF編集部「KOFZONE係」まで！

開発者が語る！『月華の剣士』誕生秘話 〜はじまりの物語〜

今回は『月華1』メイン企画担当K・I・M・KEN氏の生の声をまるごと紹介！『月華』の開発の裏には、あなたの知らないこんなエピソードが隠されていた！

新しい「武器格闘」その問題点は？

ことのはじまりは「そろそろ新作…それも武器格闘が欲しいよね…」だった。

当時はメインタイトルとして『餓狼伝説』、『龍虎の拳』、『サムライスピリッツ』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』という4タイトルが存在していた。しかし、その3／4がいわゆる通常の格闘モノ…ストリートファイトと呼ばれるやつで、武器格闘はサムライただ1つだけだった。

久しぶりにやれる新作…。本来喜ぶべき状況だが、当時僕はとても不安だった。

僕はゲームを考える時、世界観よりシステム…ゲームのおもしろさから考える方だ。そして武器格闘ゲームはどうしても通常の格ゲーに比べリーチが長くなる宿命にある…。このリーチの長さが僕の頭を悩ませていたのだ。



通常リーチの長いキャラクター同士が対戦する時に発生する問題として、まず相対するキャラクターがある程度間合いを離したつもりでも、そのリーチの長さゆえ、簡単に相手に手が届くという問題がある。格闘ゲームはいかに技を当て合うかを競うゲームである。しかし、リーチの長さは絶妙な間合いの設定や微妙な判定…それらすべてを無にしてしまうのだ。他にも攻撃スピードを速くできないという問題もあった。簡単に相手に届く技は、スピードを遅くして調整せざるを得ない。スピードの遅いゲームは操作性の悪さと紙一重だ。サムライスピリッツはそこを逆手に取り、一発逆転という方向性を示し受け入れられたが、せっかくの新作…差別化のためにも同じことはしたくなかった。

問題解決への長い道のり

とりあえず操作性は通常の格闘ゲーム並みによくしようと思っていた。かつての格闘ゲームバブルの時代は過ぎ、本当によいものしかやってくれない状況下で操作性の悪いものを好んでやってくれるようなユーザーは少ないだろうと判断したからだ。

リーチの長さの問題…これは「読み合い」をメインに据えればなんとかなるかな…とその時は思っていた。

しかし、きちんとした形でそれが解決するのは弾きシステムの確立を待たねばならなかった…。

続く…のか？

サムスピ秘話

ファン必見!! 第2回目の今月は開発室からの生の声をお届け！

今冬PSで登場予定の新作『剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章』今回はそのOPムービーを担当したS・O氏に話を聞いた

ナコの可愛さの秘密は全体的の丸さにあり

——今回オープニングムービーの1つを制作するうえで、キャラの持っている雰囲気を損なわないようにすることに苦労しましたが、いかがでしょうか？

ナコルルを作る時の重要な点は、「すべてが丸で構成されている」というところです。初めはその意味が理解できなかったんですけど、作業を進めていくうちに、確かに顔、肩、腰、足、服、全体のどの部分も丸いフォルムでできていることが分かりました。このことは、今度みなさんがこのような制作に挑戦してみよう！ と思った際に、ぜひ参考にしてみてください。

膨大なポリゴン数で構成された丁寧な作り

——森がメインな背景が多いだけに、ポリゴン数は予想をはるかに超えました。もちろんベタ絵（※注1）を使ってごまかしていましたが、60万ポリゴンを超えてしまうシーンもあります。



本当に丸。鳥も丸…

こうなると作業は不可能に近い状態で、O2（※注2）でもここまで無理はできないだろうと思います。

使用ソフトは、使いなれているMAX（※注3）での作業がメインです。期間も自分のペースでできたことはすごく楽でしたが、いき詰まりそうになった時が何度かありました。あと、ムービーをよ〜く見ないと分からないと思いますが眼球も動かしています。

今後も色々と作りたいので、その時にはまたよろしくお願いします。

※注1：1枚の2Dの絵
※注2：パソコンの名称
※注3：3D開発ソフトの名称



ナコルルもさることながら、背景の美しさにも目を奪われる！

S・O氏 プロフィール



1975年2月14日生まれ　B型
専門学校卒業後、ゲーム会社でドットデザイナーとして働く
某3D格闘ゲームの背景などを制作
某ゲームでムービー制作に携わる
SNKでオープニングムービーの制作を担当

2045年2月14日
自主映画製作予定(?)

ねおちゅぴ通信 NO.15

ねおちゅぴ

放送日時
ラジオ大阪 日曜 23：30〜24：00
ラジオ日本 土曜 24：02〜24：30
東海ラジオ 日曜 23：00〜23：30

とうとう放送100回を迎えたわれらが「ねおちゅぴ」。そして10月にはなんと2周年！ 今回は第100回記念の収録リポートと2周年記念企画のお知らせだ！

ねおちゅぴ放送100回突破!!

それは8月のある土曜の深夜。タクシーに乗ると、ラジオから聞き覚えのある声が…。「あ、ねおちゅぴだ」と気づくと運転手さんがつぶやいた。「もうすぐ100回か…」

そうです、そうなんです!! こうしてタクシーの運転手さんも愛するわれらが「ねおちゅぴ」、ついに放送100回目を迎えたのだ！



これがお姉が破壊したちゅぴハンマーだ。このままパワフルにいってくれ!!

記念すべき第100回収録現場

このめでたき日の治美姉とけいちゃんは、普段以上に高いテンションで収録にのぞんだのだ。高すぎてセリフをトチっちゃったのはご愛嬌!?

この日の番組では第100回記念スペシャルということで、安井邦彦さん、野中政宏さん、モンスター前塚さんなど仲よしの声優さんたちからたくさんのお祝いメッセージが届いていたよ。

そしてちゅぴらーさんのアイデアによる企画もおこなわれた。題して「さらば、愛しきコーナーよ！」。以前に消えてしまったコーナーを供養するという内容。代表してお姉の「勝ち抜き破壊神コーナー」（お姉とちゅぴらーさんが破壊した物のすごさを競いあう）で"壊し納め"をして供養をすることになったのだ。いつもピコピコ叩かれた恨みをはらすべく、ちゅぴハンマーを破壊したお姉。

バキバキッ!! すごい音！

2周年記念企画のお知らせ

さらに10月で2周年を迎えるっていうことで記念企画のお知らせもたくさんあったよ。

まず1番目は2周年記念公開録音ツアー！（開催日、場所などくわしくは下記参照）。ゲストも多数参加しての生のトークを聴けるチャンス。また、グッズ販売もお楽しみに！

そして2番目。なんと「ねおちゅぴ ON TV」決定！ SKYパーフェクTVのアニマックスチャンネルにて10月に放送！ 家にいながら2人の楽しいトークを目と耳で楽しむことができるという、まさに"見えるラジオ"。乞うご期待!!

放送日は10月16日、17日、30日、31日。放送時間などくわしくは公式で！

3番目は9月24日に発売されるねおちゅぴCDのお知らせ。今回はなんとトークコレクションとタケシ&ミカスペシャルの2枚同時発売!! CDは公録会場でも買うことができるよ。

そして最後。お姉とけいちゃんの願いが通じてゲーム出演が決定！ それはなんとネオポケ版『SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』なのだ！ 2人はプレイヤーと対戦するカードバトラーとして登場。SNK開発の松本さんに「ゲームに出せ！」って留守電にメッセージを入れておいた甲斐があったね。

以上、この秋はうれしい企画が盛りだくさん！ お姉とけいちゃんもとても張り切っているけど、それ以上にちゅぴらーさんが楽しんでくれることが何よりも大事！ 2人と一緒にこの秋を盛り上げていこう！

2周年記念公開録音ツアー

●東京9月26日（日）開場14時 開演15時／TOKYO FMホール（地下鉄半蔵門駅より徒歩3分）
ゲスト／かかずゆみ、中村大樹、浅田葉子、天野由梨

●名古屋9月24日（金）開場18時 開演19時／名古屋市芸術創造センター（地下鉄新栄町駅より徒歩3分）
ゲスト／かかずゆみ、野中政宏、安井邦彦

●大阪10月2日（土）開場12時 開演13時／大阪オーバルホール（JR大阪駅より徒歩10分）
ゲスト／かかずゆみ、及川直紀、野中政宏、西川葉月、葛西美香

※入場は各会場開演2時間前より整理券が配布されます。
また、開場時間、開演時間、出演者は変更になる場合があります。

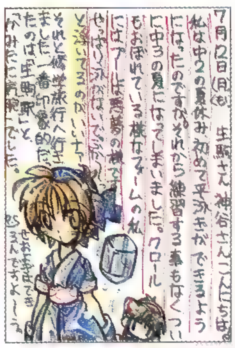


アニマックスの番組宣伝用の撮影がおこなわれたのだ。NG連発するも、最後はばっちり決めた2人

●お知らせ 9月号のこのページで掲載した10月からの番組ノベルティは変更となりました。当面は従来のステッカーとなります。番組から提供してもらえるノベルティが決まり次第誌面で紹介していきますのでお楽しみに。

ちゅぴらーさんからのおたより

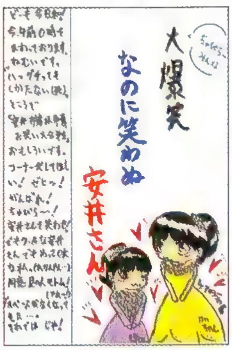
掲載された方には番組のオリジナルステッカーをプレゼントします！



●CN／九紫はくる♡（東京都）

私も夏休みに補習にいかされて、泳ぎの練習しましたわい。みんな苦労しているんだね、頑張れ!!（生駒）

プールか…。浮いてるのもいいが、私は肩までぼーっとつかっているのがスキ。…ってお風呂かいっっ!!（by神谷院長）



●CN／葵花麗月（愛知県）

そのとおり！ もうどうにかしてよ～。これからの合言葉は「安井を笑わせ!!」だね。（生駒）

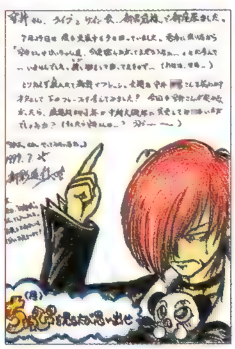
お笑い大合戦、大好評だね～。ここまできたら安井さんが笑うまでとことんやりたいよ～!! みんなネタハガキクレ～!!（神谷）



●CN／みゆ（大阪府）

こぼれ落ちそうなくらいの大きな目のナコルルだね。こんな瞳で見つめられたらたまらないネ。（生駒）

ふむふむ。いいかもしれない！「毒を持って毒を制す」というやつでんな（笑）。今度やってみよう。（神谷）



●CN／御影道行（愛知県）

ちゅぴるるの指と眉がいい味出してるねぇ…。（生駒）

やめてくれっっ！ 安井さん一人で精一杯なんだからっっ!! これ以上人数が増えたら笑い死にしちゃうよ～。（神谷）

ねおちゅぴへのお便りの宛先は、
〒552−8501
ラジオ大阪『ねおちゅぴ』NF係まで。
ねおちゅぴ通信へのお便りも募集！ 宛先は、
〒112-0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
（株）芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
『ねおちゅぴ通信』係まで。
締切りは9月末日、掲載は12月号にておこないます。お便り待ってます

HP「ねおちゅぴ on the web!」も要チェック。
●SNK http://www.neogeo.co.jp
●ねおちゅぴ on the web! http://www.neogeo.co.jp/samurai/neochupi2/0.html

ネオポケ インフォメーション

ネオポケユーザー必見ゲーム情報コーナー

「ダイヴ アラート」と無線ユニットが発売！　それに合わせてメール交換が楽しめる「パーティーメール」や無線でブラックジャックが楽しめる「ネオ２１」などが続々登場！　今回はそれらソフトの紹介＋新たなタイトルを１本紹介するぞ！　なお、「ＳＮＫ　ＶＳ．ＣＡＰＣＯＭ」の情報を知りたい人は、Ｐ60へＧＯ！

ネオジオポケットカラー

DIVE ALERT ダイヴ アラート バーン編／レベッカ編



無線ユニットを使用して多人数で盛り上がれ！

ついに発売になった『ダイヴ アラート』、みんな楽しんでいるかな？　今回は本編以外でも盛り上がれる、プレイヤー同士の対戦について紹介するぞ。

サクノス ― 発売中 ― 各3,800円
シミュレーションRPG ― ※無線ユニット対応

ナビが違えば雰囲気変わる



バーン編、レベッカ編ともに6人ずつ用意されているナビ。このナビたちはそれぞれ実に個性的なのだ。同じ冒険をしていても、ナビが違うとゲームの雰囲気もぜんぜん変わってくるぞ。できれば色々なナビで何回もゲームを楽しみたいところだ。

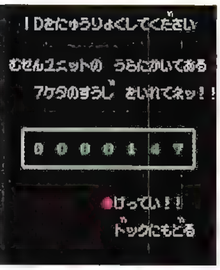
ここでは、全ナビのゲーム第一声を並べてみた。君の好みのナビはどれかな？

多人数対戦が熱い！

通信ケーブルで1対1対戦もできるが、やっぱりできれば無線ユニットを使用して多人数で対戦を楽しみたいところ。

無線ユニットを使用した場合、初めに左の写真のような画面が現れる。無線ユニットの背面に記されているIDナンバーを設定することにより、3人以上の多人数で対戦しても混乱が生じないようになっている。

このような仕組みにより、無線ユニットの特性を活かした、参加人数ほぼ無制限の通信対戦が可能になっているのだ。これはゲーム史上初の快挙かもしれない…。

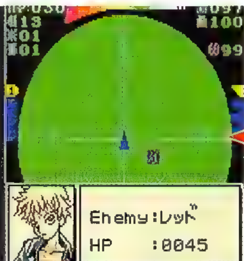


IDナンバーを認識させて、ゲームスタートだ！

対戦リプレイ



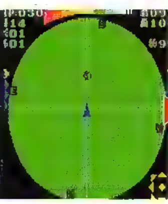
それでは通信対戦ゲームスタート！　中央の青三角が自分のASS。まずはOPTIONボタンを押してソナーで索敵し、敵を発見しよう。画面右下に敵ASS発見！　赤い丸に1と数字が書いてあるものが敵。数字は敵のいるレイヤーを表す。1〜4まであり、数字が大きいほど深くにいる。



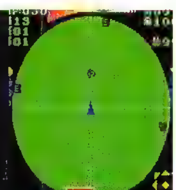
まずBボタンを押してメニューを出し「インフォ」で敵ASSを確認。敵のASS名とHPが確認できる。多人数での対戦では特に相手の確認が重要。これができることにより、チームを組んでのバトルなども可能



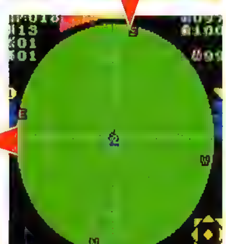
・攻撃可能な範囲である自分の正面に敵がくるように移動する。旋回中早くも敵が攻撃してきた！　赤い点が敵の弾。うまくかわすべし



敵を正面にもってきた。攻撃開始！　黄色い点が自分の弾。敵に向かって飛んでいく。当たったか…!?



が、敵も黙ってはやられてくれなかった。「せんこう」することにより、こちらの弾を回避したのだ。この戦い、長引きそうだ



いつの間にか敵が真下に潜りこんで攻撃してきた！　こまめに索敵しないと、こういうハメになることも



こちらも武器を変えて攻撃をすることに。何の武器を装備させておくかも重要な戦略要素となる



苦闘の末、敵を撃破！　敵のいた位置に宝箱が出現。中には敵がもっていたアイテムがランダムで入っている。

・2人でやっても充分盛り上がれるが、多人数でやれば海域はまさに戦場、バトルロイヤル状態になる。戦略や戦術など、プレイヤーごとの性格などがはっきり現れるため、面白さは何倍にもなるぞ。自分なりのASSを育てて、通信対戦で盛り上がろう！

ネオジオポケットカラー パーティーメール

成長するペットでメール交換

ペットを使ってメール交換できるコミュニケーションツールがネオポケに登場！ 今回はその簡単な内容と選択できるペットたちを公開するぞ。



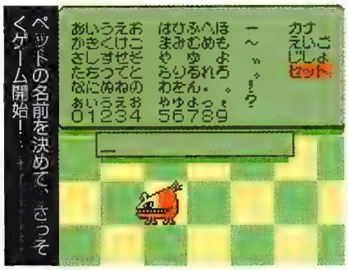


ADK ／ 9月23日 ／ 3,200円 ／ コミュニケーション ／ ※無線ユニット対応

パーティーメールとは?

ようやく無線ユニットも発売され、それに合わせてさっそくそれを活用して遊べるソフト『パーティーメール』が登場するぞ！

このゲームは、無線ユニットを通して、多人数でペットを使用したメールのやりとりや、簡単なミニゲームが楽しめるのだ。ペットはメールを届けるだけでなく、そのつど色々な言葉をしゃべってくれるので、本当のペットのように愛着がわいてくること間違いなし！



ペットの名前を決めて、さっそくゲーム開始！

成長する個性的なペットたち

ペットは「ネコ」「イヌ」「キウイ」「ブタ」「ポスト」の5種類の中から選択できる。このペットたちは、メール交換やミニゲームで遊んでいく内に手に入るアイテムの数によって成長していくのだ。そのようにしてペットのレベルがあがっていくことにより、外見のグラフィックが変化したり、しゃべる言葉の数がどんどん増えていく仕組みになっているぞ。

モードは3種類！

モードには、ミニゲームが楽しめる『ゲームモード』、メール交換を楽しむ『メールモード』、プレイヤーの名前や好きな食べ物などのパーソナルデータを入力する『せっていモード』がある。

ペットを成長させていく過程で特定の条件を満たすと、ペットがプレイヤーのパーソナルデータについて、何やらコメントしてくれたりするらしいぞ！ これはちょっとうれしいかも。



すごく個性的なペットたち。あなたならどれを選ぶ?

ネオジオポケットカラー ビーストバスター ～闇の生体兵器～

さまざまな武器を手に闇の世界をかけ抜けろ！

多彩なフィールドをかけ抜けるクォータービューアクションゲームがネオポケで発売される。初回である今回は、そのゲーム概要とストーリーを紹介するぞ。

SNK ／ 10月21日 ／ 3,800円 ／ アクション ／ ※通信ケーブル対応



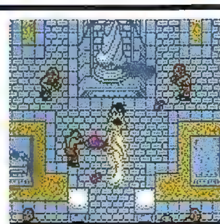
ゲーム概要

このゲームは、伝説の最強武器"ハーデースアーム"を手に入れるために魔物を倒しながら闇の世界シャッテンラオムをかけ抜けるクォータービューのアクションだ。

"ハーデースアーム"を手に入れるためには、各ステージに隠された、その武器の元となる「ウェポン＝ストーン」を集めていかなければならない。探し出したウェポン＝ストーンは、武器を作るマスターに預けて成長させてもらうのだ。ちなみにステージをクリアして、経験値を得ることで武器の攻撃力などもパワーアップしていくぞ。

登場する武器の種類は、なんと全部で30種類もある。そのそれぞれの武器に火、氷、電気などの属性がついており、それらをうまく活用することによって、さまざまな戦い方が展開できるのだ。

バリエーションに富んだステージが多数あるうえに、ストーリーは2つ用意されており、おまけダンジョンまで用意されているとのこと。これは長〜く遊べる1本になりそうだぞ。



たくさん出現する怪物たちを色々な武器で退治していこう！



このように3WAYショットなど武器の種類は豊富だ

シャッテンラオムとは、暗黒伝説に登場する異形の者たちが生きる世界。そこには想像を絶する破壊力を持った伝説の武器"ハーデースアーム（魔王の魂）"が存在するという…。この"ハーデースアーム"を手に入れるためには、シャッテンラオムの支配階級の魔物"シャッテンマスター"と闇の契約を交わさなければならない。

このゲームの主人公も、闇の生体兵器"ハーデースアーム"を手にするため、"シャッテンマスター"と闇の契約を交わし、この世界にやってきたのだった…。

ネオジオポケットカラー ポケットカジノシリーズ ネオ21

ブラックジャック以外の要素も盛り沢山！

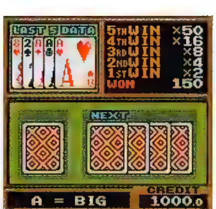
無線ユニット対応により、本格的なブラックジャックが色々な場面で楽しめる『ネオ21』。発売目前の今回は、メイン部以外でも楽しめる要素を紹介するぞ。

ダイナ ／ 9月23日 ／ 3,800円 ／ ボード ／ ※無線ユニット対応





七並べ的なボーナスゲームもあるぞ。ついつい時間を忘れそう



カジノの雰囲気をかもしだす、さまざまな要素を搭載

コンシューマ・インフォメーション&キャプチャー

家庭用に移植されたネオジオゲーム紹介&家庭用ゲーム攻略のページ

今月は期待の新作「クーデルカ」の最新情報とネオポケ版「メタスラ」攻略後編に加え、なんと「サムスピ」シリーズPSオリジナル最新作を大公開！ こいつぁ、今月も目が離せないぞ!!

プレイステーション

KOUDELKA ~クーデルカ~

大迫力のオープニング&バトルシステム公開！

発売が待ち遠しい大作RPG「クーデルカ」。今回は超美麗なオープニングムービーと、本格的で迫力満点なバトルのシステム&グラフィックを公開するぞ！



サクノス／SNK ─ 10月28日予定 ─ 6,800円 ─ RPG

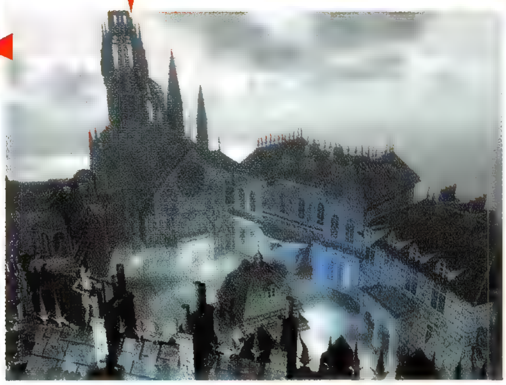
超美麗なオープニングムービー

口の動作とセリフをシンクロさせたリップシンクシステムや、全イベントに人間そのものの動作を取り入れるという新モーションキャプチャーシステムを採用したシアトリカルシステムなど、業界最高水準の技術力の片鱗をまざまざと見せつけてくれる大作RPG「クーデルカ」。オープニングムービーのできもハンパじゃないのだ！ 現在届いている美麗なムービーの一部をぜひ見ていただきたい。









迫力の本格的バトルシステム

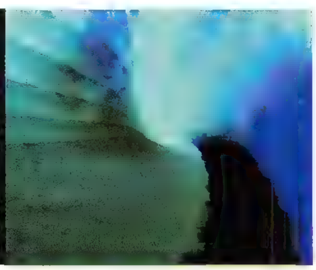
戦闘について

修道院内を行動していると、敵に遭遇することでバトルが開始する。

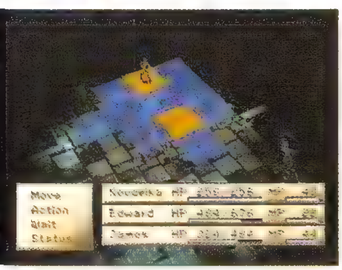
このゲームの戦闘は、ターン制のシミュレーションバトルを採用している。ただ単にコマンドを選択していくだけではなく、フォーメーションなどの作戦によって戦況の有利不利が変わる戦略要素が多彩なバトルシステムとなっている。攻撃が敵からか、自分たちからかはその場の状況で変化するぞ。

戦闘は、5マス×7マスのフィールド上でおこなわれ、中央の4セル目を境として敵味方が対峙した状態からはじまる。味方の前衛がどこまで敵陣営に深く切りこむかで味方パーティ全体の移動量が決定するため、積極的な戦闘行動を取ることが味方陣営を有利にするシステムだ。

自分のターンになった時に接敵していれば、攻撃をしてから移動して離れるというヒットアンドアウェイ攻撃が可能だったりするなど色々な戦闘パターンが組めるのも、シミュレーションバトルならではなのだ。



敵とエンカウント！ バトルの舞台、5×7のフィールドが登場する。



移動量により、一度にどれだけ行動できるかが決定する。積極的に攻めよう！

魔法や武器の成長

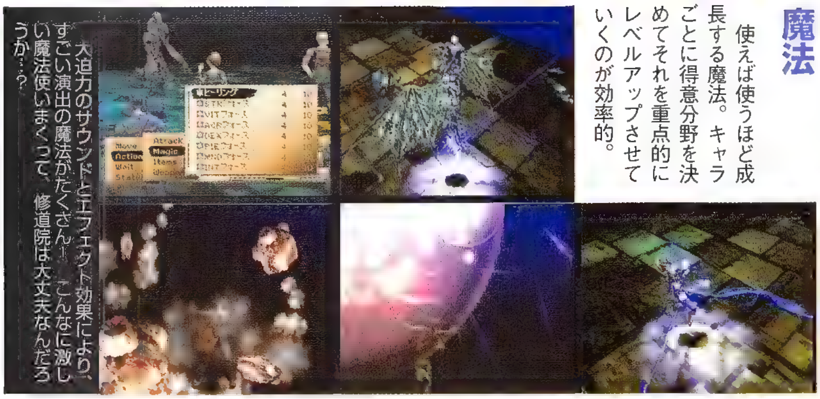
魔法や武器は使っていく内に成長する。それぞれ使えば使うほどレベルアップして、その効力がパワーアップするのだ。これにより、火の魔法が飛び抜けて得意なキャラや、特定の武器が得意なキャラなどを自分の好みで作成することができる。

ただ、武器には寿命があり、使うごとにその寿命が短くなっていく。鍛えて強力になった武器は、あまりたくさん使いすぎると壊れてしまうというジレンマが発生する。できればその武器が使えなくなった時のことも考慮して、つねに色々な武器を使っていくようにするのがベターだ。

もし武器の寿命がきても、同じ系統の武器であればその武器の経験を熟練度として引き継ぐことができる。例えば、剣であれば同じ剣系統の武器の場合は、以前使っていた剣のレベルを引き継げるのだ。

魔法

使えば使うほど成長する魔法。キャラごとに得意分野を決めてそれを重点的にレベルアップさせていくのが効率的。



大迫力のサウンドとエフェクト効果により、すごい演出の魔法がたくさん！ こんなに激しい魔法使いまくって、修道院は大丈夫なんだろうか…？

武器攻撃

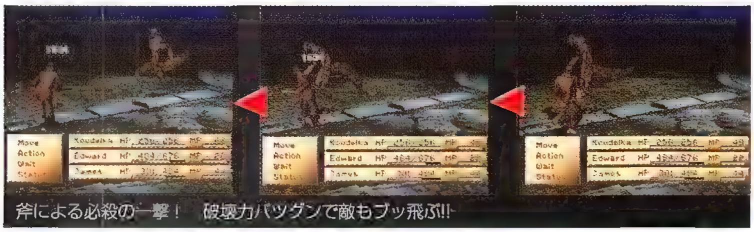
さまざまな種類の武器があり、それぞれの系統に専用アニメーションがある。すげえ…。



剣での攻撃！ 大剣を振るうクーデルカってカッコイイな



すばやくボウガンを構えて撃つ！ 飛び道具ももちろんある



斧による必殺の一撃！ 破壊力バツグンで敵もブッ飛ぶ!!

モンスターの攻撃

敵の攻撃も非常にバリエーションがたくさん。



連続写真で見ると、モンスターが本当に激しく動いているのが分かる



敵悪魔（？）の攻撃でオフラハティーのけぞる！

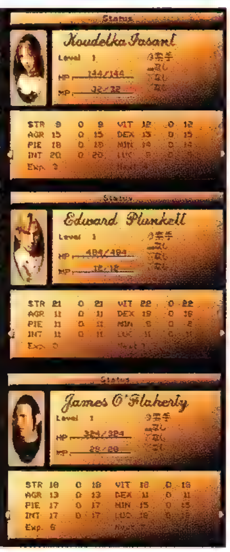


場所は中庭だろうか？ 謎の小型モンスターの襲撃だ

レベルアップについて

クーデルカ、エドワード、オフラハティーの3人は、それぞれ初期段階では、クーデルカとオフラハティーが回復魔法、エドワードが物理攻撃が得意なため、関連する各系統のパラメータが高く設定されている。

ただし、それは初期段階の話で、レベルアップをするとボーナスポイントという数値が得られ、それをキャラの各パラメータに自由に振り分けることにより、攻撃力や魔法に突出したキャラやバランスのいいキャラなど自分なりの育成が可能になっている。魔法、武器のレベルアップも考慮しつつキャラ作成をおこなえば、より効果的な育成ができるはずだ。



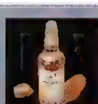
これが各キャラの初期パラメータ。これからどの能力を伸ばしていくかはあなた次第

アイテムについて

このゲームでは武器屋や道具屋的なものは存在しない。アイテムは戦闘中に入手したり、フィールドにある怪しいところを調べて入手するのだ。

敵を倒したあとにはランダムでアイテムが出現することがある。ランダムなので弱い敵からいいアイテムが出る可能性もあるのだ。またアイテムにはそれぞれ出現率があるため、希少価値の高いアイテムを探す楽しみも味わえるぞ。

アイテム一部紹介



ウィスキー スコッチウィスキー
麦芽・大麦麦芽を主原料としたアルコール度数の高い酒。気つけ作用があり、戦闘不能状態を解消する。



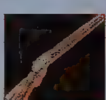
SAピストル コルト・ピースメーカー
1873年に生まれた米国西部の代表的なシングルアクションリボルバーで、エドワードが愛用している拳銃。



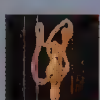
DAピストル エンフィールドNo.2MK?
英国の代表的なウエブリー製のリボルバーを改良し、ダブルアクション式を採用した拳銃。



オートピストル モーゼルM1896
ドイツ製の軍用銃で、英国ではあまり見ない最新式の拳銃。



ライフルRD ウィンチェスターM1873
ライフルの銃身を短く切断した改造銃で、通常の長さのライフルより取りまわしがいくぶん速い。

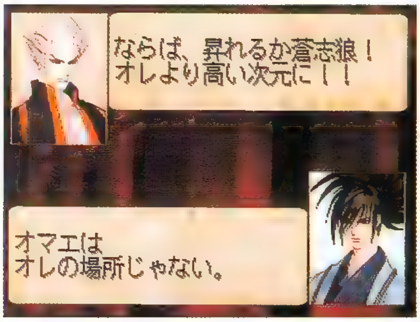


ペンダント
クーデルカが常に身につけている霊力を秘めた不思議なペンダントで、幼少の頃にとある霊能力者から授かったもの。

興味をひかれた人は「KOUDELKA」「ダイヴアラート」の最新情報が見られるサクノスのホームページへGO！ アドレスは「http://www.sacnoth.co.jp/」。他にも色々と楽しいコンテンツがそろっていて飽きないぞ。









プレイステーション

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章

サムスピファン待望の新作がついに発表!!

サムスピファンに朗報！　ついに次回作が発表になったぞ!!　今回は、時代背景と主要登場人物の紹介、およびキャラ同士の会話シーンを公開。P122の開発コメントも要チェック!!

SNK ― 冬予定 ― 未定 ― 剣劇エンターテイメント

サムスピ新章 時代は20年後

今回発表されたこのソフトは、アーケードからの移植作ではなく、コンシューマオリジナルとして作られたシリーズ初のタイトルだ。

〝サムライスピリッツ〟の時代から約20年後が舞台。

作品自体は、それぞれに異なる運命を背負った剣士たちの物語をドラマチックに描くという、ストーリーを重視したものになるとのこと。

もちろん格ゲーの本分も忘れずに、剣劇シーンでは、峰打ちやいなし、つば競り合い、弾き返しなど、剣術のかけ引きが3Dでリアルに再現される。独特な世界観を存分に楽しめるという「剣劇エンターテイメント」の登場を期待して待て！

時代背景

世は太平の時代、剣の時代は終わりを告げようとしていた。国には時代の流れに適応できない人々が増え続け、いつしか社会問題へと発展していった。

そこで幕府は、江戸近海の小島に、彼ら無宿者たちを更正させる場として「牢人街（ろうにんがい）」を作って管理した。

しかし、その牢人街を利用し、幕府を滅ぼして「選ばれた者たちだけの新たな世界」を創ろうとしている者たちがいた。

その名を〝覇業三刃衆（はぎょうさんじんしゅう）〟という。おのおのが強大な力を持っていた。彼らはその力を持って無宿者たちを従え、その場所に国家転覆の足がかりを作り上げていった。

そして、いつの頃から「牢人街」は「離天京（りてんきょう）」と呼ばれるようになった。

彼らによって「離天京」は「社会復帰更正の場」から一転して「強い者だけが生き残る無法地帯」へと変貌していった。

その中で、人々は日々を生きるために憎しみ合い、奪い合い、そして殺し合う。〝覇業三刃衆〟はその憎悪の力を吸収しながら着実に勢力を強大にしていった。

そして、20年の歳月が流れた。力と時を得た〝覇業三刃衆〟は行動を開始しようとしていた。

また、時を同じくして、事態を重く見た幕府も、「離天京」への調査を命じた。


時代は流れ、また新たな物語がはじまる。とはいえ、今まで登場していたキャラたちがこの時代で何をやっているのかも気になるね

登場人物紹介



九葉蒼志狼（くばしろう）

新主人公。超一流の見切りの達人でもあり、流れるような太刀筋と秘剣を持つ天才剣士。現在は亡き父のあとをつぎ、幕府の隠密剣士として過ごす。覇業三刃衆による「国家転覆計画」の情報を得た幕府の密命を受け、「離天京」へと向かう。

実父を殺した義兄「九鬼刀馬」とは一子相伝（いっしそうでん）の証である刀を賭けて戦う宿命にある。

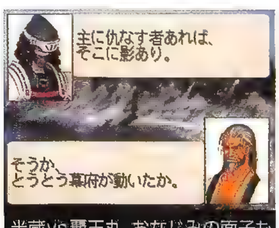


九鬼刀馬（くきとうま）

生まれつきである白い肌と紅い瞳が彼の冷徹感を強めているが、本人は幼少の頃の虐げられた記憶によりコンプレックスを抱き続けている。

主人公の兄弟子に当たり、彼と同じく見切りの達人でもある。しかし、秘剣の性質はまったく逆であり、直線的な太刀筋で一撃必殺を信条とした烈帛の剣である。

また、主人公の父でもある師匠を殺して、一子相伝の証である二対の刀のうち一方を奪い行方をくらます。だが、彼の真の目的は、国家転覆や理想郷の実現ではなく、主人公を殺して、その手に持つもう一方の刀を手にし、一子相伝の証を得て自らが最強の剣士となることである。



半蔵vs覇王丸。おなじみの面子も登場！　覇王丸ちょっとふけた？



覇王丸（はおうまる）

豪快にして繊細大胆にして慎重、決して型にはまらない我流の剣を持つ男。

ただ、ひたすらに剣の道を究めるために、山奥で修行している。

剣の世界では、その名を知らぬ者がいなく、過去の数多くの逸話から「伝説の剣豪」と呼ばれている。武器は、覇王丸でしか扱うことのできない剛刀「河豚毒（ふぐどく）」で、その豪腕からくり出される技は、どれも一撃必殺の威力を持つ。

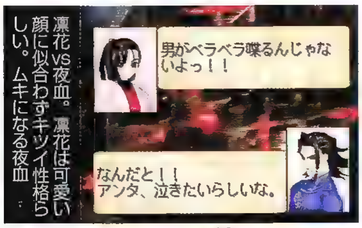
花房迅衛門（はなふさじんえもん）

主人公と同じく隠密剣士の一人で、主人公と一緒に数多くの死線を乗り越えてきた古参の腕利き剣士である。武器は、体躯の小ささからくるリーチの長さを補うために槍を巧みに使い、闘う。

覇業三刃衆による「国家転覆計画」の情報を入手した幕府の密命を受けて、主人公とともに離天京へと向かう。

※画面写真は開発中のものです。

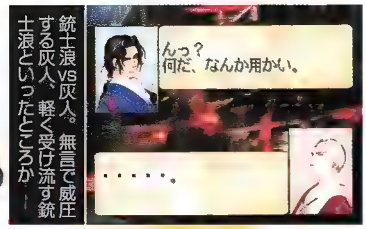
離天京には、さまざまな剣士が集結してくる。幕府の隠密、反幕組織のリーダー、用心棒、山賊の頭領、女殺し屋、野生児など…。それぞれが、異なる物語を展開してゆく。



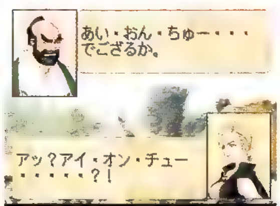
凛花vs夜血。凛花は可愛い顔に似合わずキツイ性格らしい。ムキになる夜血…







銃士浪vs灰人。無言で威圧する灰人、軽く受け流す銃士浪といったところか…



迅衛門vsサヤ。英語が分からない迅衛門の突然のボケ告白に、サヤたじろぐ(笑)



ナコルル
ノンプレイヤーキャラクター

大自然とともに生き、その自然を守るために自らの魂を自然と一体化させて「聖霊」となる。

この時代に訪れる破滅的危機を防ぐため、時代(時間)を超えて、剣士たちに啓示・協力を求める「光の巫女」的存在となる。

ただ、離天京内では、即身成仏のかけた呪術的封印によって、本来の姿をとることができず、カムイの妖精である「コロポックル」として出現し、剣士たちを導く。

残念ながら、今回はプレイヤーとしては使用できないそうだ。


聖霊になったナコルル。彼女はこの登場人物たちにどのような啓示を与えるのだろうか…?

キャプチャーコーナー

ネオジオポケットカラー

メタルスラッグ ファーストミッション

METAL SLUG™ 1ST MISSION

ゲーム後半部ミッション攻略＆裏技＆お得情報公開！

先月に続き、『メタルスラッグ ファーストミッション』の後半部残り10ミッションのルート分岐とワンポイント攻略を掲載するぞ。裏技＆お得情報もお見逃しなく！



SNK　発売中
3,800円　アクション

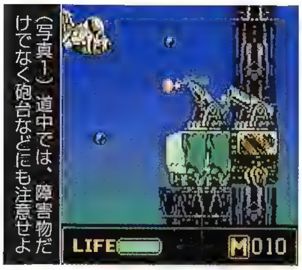
ミッションごとに気になるところをワンポイント攻略

MISSION 10

スラグフライヤーに乗って進む、強制横スクロールステージ。障害物に押しつぶされないように注意しながら進んでいこう。

ステージ最後のボスは、画面左上あたりから攻撃をすれば比較的安全。ボスが下を通過する時には画面上からボムを使おう。ダメージを受けずに攻撃できるぞ。

ボスが画面奥にいくと、左・中・右と8方向に破裂する弾を撃ってくる。この時は自機を画面上方に移動させ、弾の間隔を広くさせれば楽によけられる。



（写真1）道中では、障害物だけでなく砲台などにも注意せよ



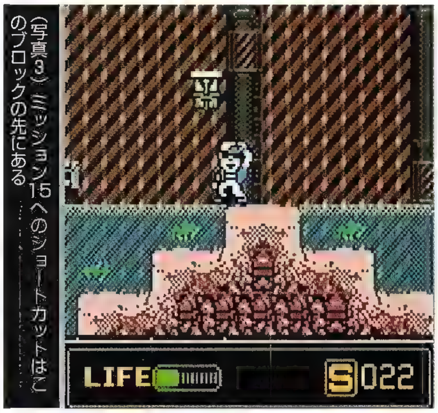
（写真2）弾と弾の間隔が広くなったところをよけよう……

MISSION 11

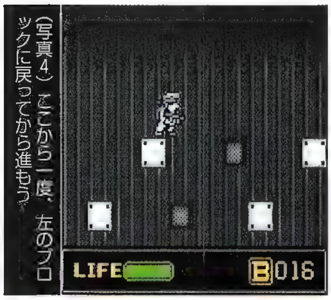
ステージがはじまってすぐにショットガンが隠されているので、それを入手してから進もう。

リフトで上へあがる場面では、ところどころにあるパイプから炎が吹き出している。ここでは、あらかじめ炎が吹き出るのと反対側の足場に移動すれば安全だ。

さらに先へ進み、行き止まりにあるスイッチを踏むとブロックが現れるので、これを



（写真3）ミッション15へのショートカットはこのブロックの先にある……



（写真4）ここから一度、左のブロックに戻ってから進もう

裏技＆お得情報

大魔王に昇進

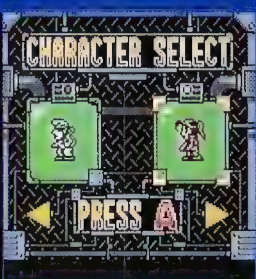
通常プレイでは、元帥（げんすい）までしか昇進できないが、ベリーハードモードだけは最高位に大魔王という階級が存在する。大魔王になると、なんと体力が減らなくなる。

S-CONTINUEモード追加

一度でもゲームをクリアーすると、タイトルメニューに「S-CONTINUE」というモードが追加される。これを選択してゲームをはじめると、ゲームをクリアした時の階級でゲームスタートができるのだ。

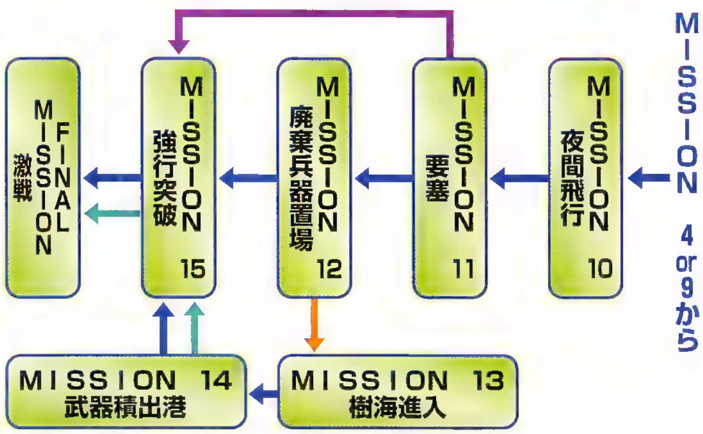
女性キャラクターでプレイ

これも、一度ゲームをクリアーすることにより、プレイヤーセレクト画面が追加され、女性キャラを選ぶことができるようになる。性能は男性キャラと違いはない。



このように女性キャラが選べる。アクション動作が豊富なので必見！

MISSION 10から FINAL MISSIONまでのルート分岐



← はパラシュート降下経由
← は捕虜（ほりょ）収容所経由
← はショートカット　を表しています

渡っていこう。この時に、写真3のように進まないと、穴に落ちてしまうので注意。

なおステージ後半には、ミッション15にショートカットできる場所（写真4）があるので、タイムアタックを狙っている人はそちらにいくようにしよう。

MISSION 12

ステージがはじまったらすぐにしゃがみ撃ちをすると、隠されたショットガンが見つかる。それを手に入れたらMAPの上の方へと進んでいこう。斬りかかってくる兵士が多いので、少しずつスクロールさせていくと安全だ。

ボス戦では足場がベルトコンベアーになっていて動きづらくなっている。ボスは天井のクレーンからスクラップを落としてくるので、つぶされないようにジャンプでかわそう。あとは、ジャンプしてマシンガンを当てていれば問題なく倒せるぞ。

MISSION 15

メタルスラッグに乗って進むステージ。後半からは強制横スクロールになっている。

前半は坂を登っていく。頂上に着くと滑車があり、それに乗ると今度は自動的に坂をくだっていくぞ。くだり切った瞬間にタイミングよくジャンプして、向こう側の足場に着地しよう。

後半の強制スクロールは難易度が高い。キャノン砲を使い障害物や敵戦車を素早く破壊すれば、スクロールに押しつぶされることはないぞ。足場から足場へジャンプで渡る時は、前方からくるミサイルに注意すること。

なお、このステージを失敗すると捕虜収容所4へいくことになる。

FINAL MISSION

いよいよヒルデガーン大佐の待つ総本部。ボスラッシュがあるので、道中でロケットランチャーなどの強力な武器を入手してから戦いに挑もう。

最初に戦うボスは大型リフトだ。

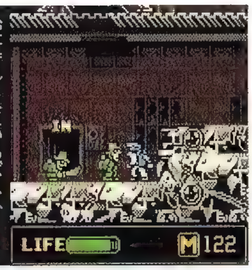
開始と同時に真下へいって、上に向けて攻撃すればOK。もしコンテナがきたら移動してかわそう。

次に登場するマクバ中佐は、ミッション6の時と同じ方法で倒せるぞ。

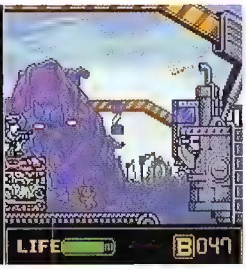
武装トラックは砲弾に注意して撃ちこもう。もたもたしていると、トラックに追いつめられてしまうぞ。

そして最後はヒルデガーンの操るメタルストライダーとの一騎打ちだ。

基本的に、なるべく下から撃ちこむこと。横軸が合うと突進してくるからだ。ボスが誘導ミサイルを撃ってきたらそちらを優先して破壊しよう。こいつを倒せば全任務完了だ。



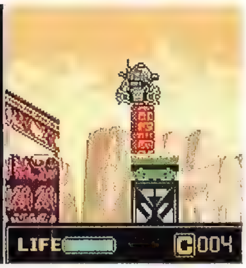
（写真5）ここからボスへ——



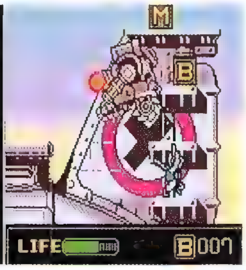
（写真6）スクラップに乗ったら、そのままボスに攻撃だ！——



（写真7）ジャンプするタイミングが重要だ



（写真8）この障害物は破壊しないで進んだ方が楽——



（写真9）画面両端にはアイテムが隠されているぞ——

乗り物が破壊された時だけいける特殊ステージを紹介

パラシュート降下

カウントダウンが0になる前に、画面中央から少し右側にプレイヤーを移動させ、そこからパラシュートを開き左側にある足場をよける。その直後の右側にある足場も素早く左にかわそう。

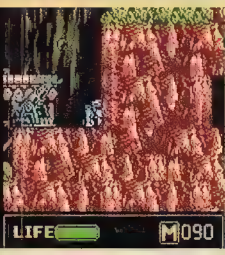


左の足場を通過したらレバーを左に入れればOK——

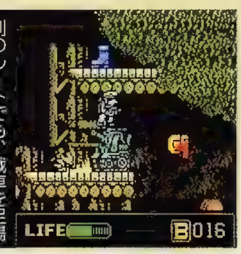
MISSION 13

ゴールを見つけられないと、同じ道をループしてしまうステージ。

最短ルートは、スタート地点から木の枝を伝って進み、4本目の木の入り口へ。そこに入ると別マップへいけるので、そこから右の足場へ向かってジャンプすれば、ゴールにたどり着けるぞ。得点稼ぎを狙ってる人は、他のルートを進むのもいい。



何とほふく前進でいけるぞ。この奥にはアイテムが——



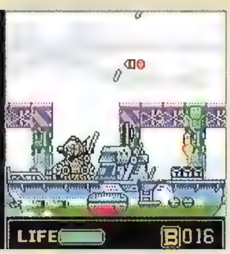
別のルートでも、戦車を足場にすればゴールへいける——

MISSION 14

メタルスラッグで川沿いの倉庫街を進むステージ。倉庫には、捕虜やアイテムがあるので回収しながら進んでいこう。

ボスの潜水式ガンボートは、強制横スクロール中の戦闘となる。

ボスの上に乗って戦うと水中に潜っていくことがあるので、その時は足場に戻ること。



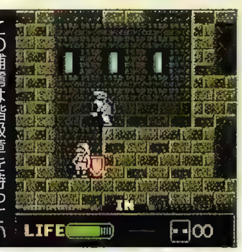
ボスが沈むぎりぎりでジャンプすれば、緊急回避できる

捕虜収容所3

ミッション14でメタルスラッグを壊されるとここへくることに。

動くブロックにつぶされないようにところどころにあるくぼみを利用しよう。

後半のトラップ地帯では、電撃棒をくぐるよりも、ジャンプで渡る方が比較的安全。着地時に、せり出すワナに当たらないように、タイミングを見てから飛ぶようにしよう。



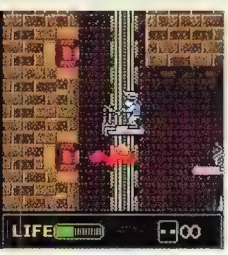
この捕虜は階級章を持っている。必ず救出しよう。——

捕虜収容所4

これまでの捕虜収容所の中で、最難関のステージ。

後半のAボタン連打で動くエレベーターは、吹き出る炎に触れないように注意しよう。なお、その場にとどまる時には、ボタンの押し加減が重要なポイントになっている。

足場が針山になっているフロアは、トロッコをジャンプで乗り継いでいく。途中、敵が出現するが無視していった方が安全だ。



前方からミサイルがくるので、一度戻れば回避可能——

NEW キャラクターテキスト Vol.2

いつもクールなレオナの秘密に迫る!

レオナ



プロフィール

格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：1月10日
年齢：18歳
出身地：不明
血液型：B型
身長：176cm
体重：66kg
趣味：工場見学
好きな食べ物：野菜
得意なスポーツ：特になし
大切な物：特になし
嫌いな物：血
B84・W60・H87

★NFオフィシャル人気投票順位

第4回10位	第5回4位	第6回2位
第7回2位	第8回5位	第9回4位

任務、遂行します

必殺技



手刀で相手を切り裂く。名前のとおり、月を描くようにして攻撃



これに当たっちゃうととってもいやーな感じの音がするのだ



こちらは同じ技のCボタン入力。思いっきりのけぞってますな

超必殺技



一定時間内に再入力すると「ハートアタック」の一言で爆破!



これだけ見事なVの字出されちゃかなわないな

ストライカー動作



ダッシュで登場して相手を爆破!なんとも頼りになるストライカー

ポーズ



髪をほどいてうつむく。なんかうれしくなさそう



悩んでいる人に見えるのは気のせいでしょうか

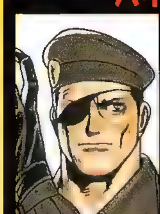
相関キャラ

ゲーニッツ



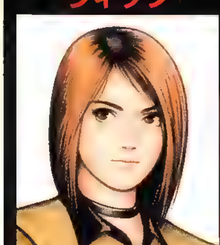
オロチ八傑集の四天王の1人。『吹き荒ぶ風のゲーニッツ』という異名を持つ、計り知れない戦闘能力の持ち主。オロチの復活を目指すためにレオナに流れるのオロチの血を目覚めさせた張本人。

ハイデルン



ブラジルに秘密基地を置く傭兵部隊の総帥。殺戮技術の教官でもある。レオナの育ての親的存在。
かつて、妻子をルガールに殺され、復讐のためにKOF'94、KOF'95に出場。

ウィップ



ラルフ、クラーク、レオナとは別部隊で任務に就いていた。ハイデルンの命により、KOF'99に初出場。
コードネームはサリーだったが、クラークにウィップと名づけられた。

クラーク



ラルフと同じく、ハイデルンの傭兵部隊に所属する。階級は中尉。レオナの上官兼同僚。ラルフが「動」のイメージなら彼は「静」のイメージを持つ。
サングラスが特徴。

ラルフ



ハイデルンの傭兵部隊に所属。レオナの上官兼同僚。階級は大佐。さまざまな戦場をかけ巡ってきた歴戦の勇士。レオナの過去を知りクラークとともに彼女を励ます。
バンダナがトレードマーク。

※プロフィールは『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

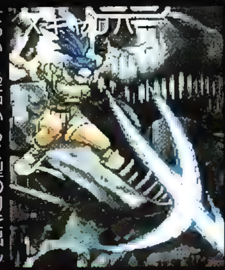
▶NEWキャラクターテキスト



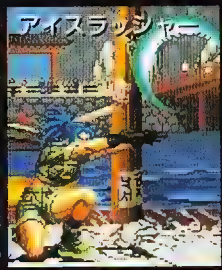
低い姿勢でダッシュして相手をズバッと切り裂く技



グランドセイバー中にコマンド入力して出す連続技。見事な蹴りだ



せっかく空中からX型の刃を出しても相手にガードされちゃうと…



頭上からブーメランのようなものを出す飛び道具系の技

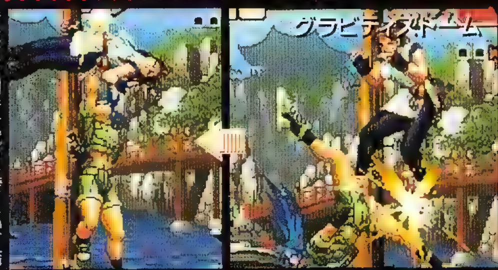


キラキラしていてきれい、と思いきや爆弾を相手に投げているのだ





相手をグサッと一突きして「さよなら」の一言。非情だ…



ひたすら相手を蹴り上げといて結局は爆破！ 怖いですな



レオナの全身からオーラのようなものが…。迫力満点！

衣装



くすんだピンク。女の子らしさをアピール!?



アーミールックといえばこの色でしょう！



スーツの制服姿もなかなかお似合いですな



こ、怖い！ もはや理性は失われている…



靴ひもを結び直して、気をひきしめよう



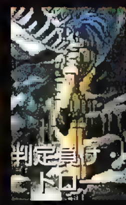
やはり軍人、上下関係ははっきりしてます



迷彩柄のマントをはおって登場する。迫力！



挑発してるようにはあまり見えないけど…



悔しくてそっぽ向いちゃったみたいだね



まるで何かを制止するかのように手を横に…

血の宿命ごときで人生を縛られる必要はない！

いつでも冷静に任務遂行するレオナ

「任務、遂行します」。その一言で淡々と傭兵としての仕事をこなしていくレオナ。

冷静、無口、無愛想、無表情…。一見の彼女を形容するとしたら、そんな言葉を誰もが思い浮かべてしまうかもしれない。

上官であるハイデルンの命によって、彼女がKOFに初出場したのは1996年の大会の時。闘いにおいても感情を表に出すことなく、いたって冷静であった。

しかし、闘いに勝ち進んでゲーニッツと対戦した時、彼から自分がオロチの血を引く人間であり、しかも両親を彼女自身が殺害したことを知らされてしまう。レオナにはとても悲しい過去があったのだった。その壮絶さには、誰もが口を閉ざしてしまうことだろう…。

笑顔を奪ったオロチの血の宿命

話は彼女の父親の代にさかのぼる。レオナの父親、ガイデルはオロチ八傑集の1人であった。しかし、八傑集としての覚醒が不完全であったため、普通の人間として生活を送り、普通の人間の女性と結婚し、そしてレオナが生まれたのであった。

しかし、八傑集四天王であるゲーニッツが彼らの前に現れたことによって、家庭は一気に崩壊してしまう。それはレオナが10歳の時であった。

ゲーニッツはガイデルにオロチ八傑集の任に就くように命じるが、彼はその命を拒む。そのため、ゲーニッツはレオナをオロチ一族として目覚めさせたのだった。

その結果、レオナはオロチの力を制御できなくなり、暴走し、両親を自ら手にかけてしまう。そして彼女はその記憶を封印してしまった。

幼少期の彼女を知る者もなく、当の本人も語ろうとしないので、彼女がどのような子供時代を送ったかは不明となっている。

両親惨殺事件の捜査に立ち会ったハイデルンに発見されてからは、彼の元で暗殺術を教えこまれ、傭兵として育てられたのであった。

封印した記憶がよみがえった時

KOF'96でゲーニッツに自分の悲しい過去を告げられショックを受けたレオナを励ましたのは、チームを組むラルフ、クラークであった。彼らの優しさに触れ、初めて笑顔を見せるレオナ。なんとかショックから立ち直ることができたようだった。

しかし、それから1年後のことである。戦地での作戦遂行中、レオナは少年が倒れているのを発見する。彼女がかけ寄って声をかけると、少年は「お願い…殺さないで…!!」と。すると、レオナの意識の中で何かが現れてくる。それは「こ…ろさ…ない…で…レオナ!!」という声とともに血まみれでうずくまる母親の姿。

そして父親にとどめをさした血まみれの自分の両手であった…。

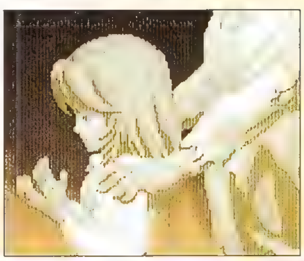
レオナは封印した記憶の断片を呼び覚まされてしまったのだった。そのため、彼女は任務に失敗してしまう。

そんなレオナを立ち直らせようと、ラルフ、クラークがKOF'97に彼女を誘って出場する。

しかし、最終的にそこでオロチと出会ってしまう。オロチの言葉により、とうとう完全に両親を殺害したことを思い出してしまうレオナ。あまりのつらさに彼女は自殺しようとするが、ラルフ、クラークに止められる。さらにどこからか他ならぬ彼女の父親、ガイデルの言葉が聞こえた。「宿命なんてものは〈クソ食らえ〉だ。お前はお前のために生きろ」。

父親の言葉に涙を流すレオナであった。

その後、彼女は相変わらず傭兵として冷静に任務に取り組み続ける。そしてKOF'98の出場に引き続き、KOF'99へも参戦。新しいメンバー、ウィップも参加し、レオナの新たなストーリーがこれから展開されていく。


宿命を背負うわが子、レオナに語りかけるガイデル。感動的なシーンだ

～KOF'96～
（CV／弓　雅枝）



設定原画

開発者様からの一言

凄まじい過去、とらえどころのない性格などなど、ストーリー的にはおいしい設定をもった、ある意味、京・庵よりドラマ性の強いキャラクターだと思います。

しかし、そのおいしすぎる設定がゆえに、やはり苦労はあります。正直いってこれまでのストーリーデモでその部分を完全に消化できているかというと、そうでもないなとも思います。

オロチ編を経て、新章に彼女も加わりました。新しいチームメイトも入ってきて、その中で彼女がどのようなポジショニングを取っていくのか、楽しみであったり、怖かったりです。アイデアを出そうという時、喉元にいつも彼女の手刀が構えられている、そんな感じでしょうか。

これからも彼女のことをよろしくお願いします。

Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q レオナの軍服はショートパンツと変わっていますが、何か彼女なりのポリシーがあるんでしょうか。

A 支給されたのがこれだったという、きわめてシンプルな理由だったりします。

Q 髪形をポニーテールにした理由は何でしょうか。

A ポニーテールに特別な思い入れはありません。ただ、活動的というところに注目してのことだと思います。ちなみに、当時のプランナーはおろした時の髪形をシャギーにすることにこだわっていました。

Q レオナの趣味の「工場見学」は何の工場ですか。

A 製造工場全般です。『モノ』ができあがってくる過程を見るのが好きなようです。きっかけは、たまたまいったお菓子工場で試供品をもらったのがはじまりだったという噂が…。

Q レオナが笑ったり、ほっとする時はいつですか。

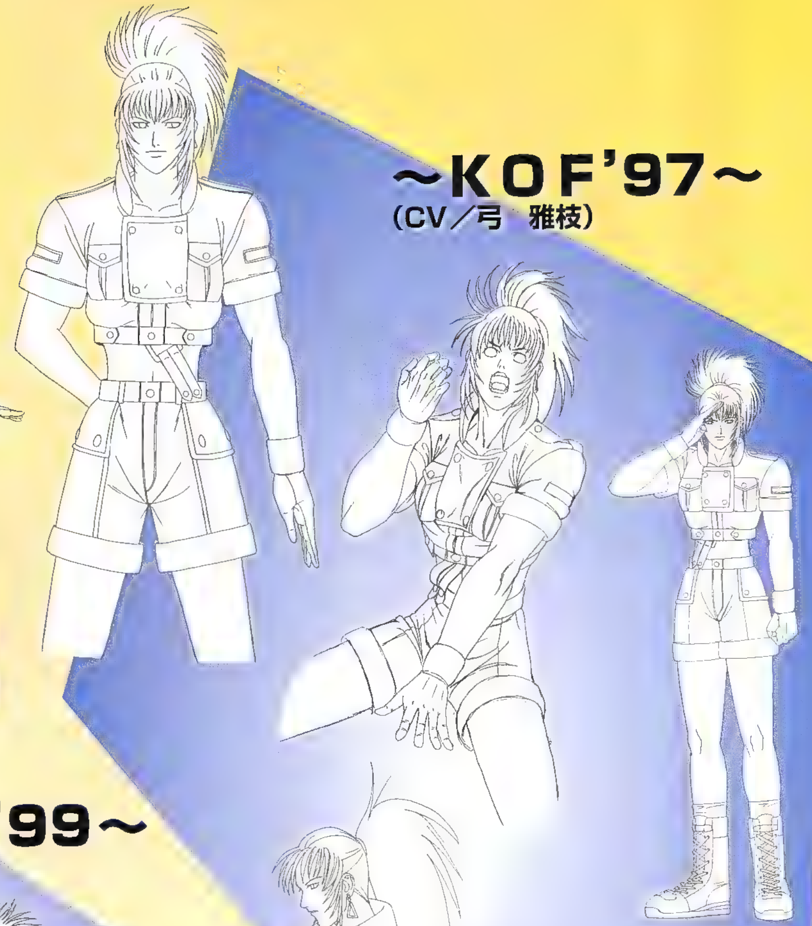
A 隊の中でそういう顔を見せたことはないようです。しかし、チャン・コーハンをぼんやりと眺めていると自然とニンマリしたりするとかしないとか…。

▶NEWキャラクターテキスト

～KOF'98～
(CV／弓　雅枝)



～KOF'97～
(CV／弓　雅枝)



～KOF'99～
(CV／弓　雅枝)



必殺技一覧表



必殺技	KOF'96	KOF'97	KOF'98	KOF'99
ムーンスラッシャー	○	○	○	○
ボルテックランチャー	○	○	○	○
グランドセイバー	○	○	○	○
グライディングバスター			○	○
Xキャリバー	○	○	○	○
アイスラッシャー		○	○	
イヤリング爆弾・1			○	○
イヤリング爆弾・2(ハートアタック)				○
超必殺技				
Vスラッシャー	○	○	○	○
リボルスパーク		○	○	○
グラビディストーム		○	○	
グレイトフルデッド				○

特選メッセージ

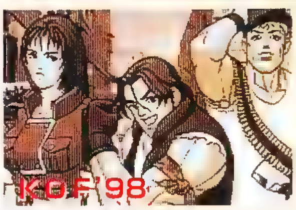
KOF'96
●勝利メッセージ
・あなたの炎からは憎しみしか感じられないわ。(VS八神チーム)

KOF'97
●勝利台詞
・任務完了

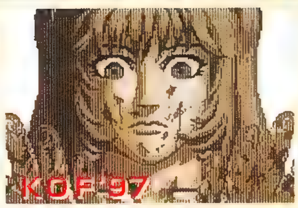
KOF'98
●勝利メッセージ
・血は…嫌い…

KOF'99
●勝利メッセージ
・ここは引き下がるか立ち向かうかよ。私はどちらでも構わないわ。

エンディング集



KOF'98
めずらしく髪の毛をおろしているレオナ。開発がこだわったというシャギーに注目だ！



KOF'97
完全に記憶がよみがえってしまった！　やはり、彼女自身が両親を…。恐るべしオロチの血の宿命



KOF'96
ラルフ、クラークに励まされ微笑むレオナ。しかし、どこか悲しげな彼女の笑顔に胸が痛む

次号予告

次回のNEWキャラクターテキストは草薙京が登場するぞ！

KOF'99ではストーリーも新たに展開され、われらがヒーロー草薙京の京-1、京-2というコピーも登場したことだし、ここらで彼の魅力を再確認してみよう！

お楽しみにね!!



いよいよ登場!! 八神 庵'99

Hello, Goodbye

安井邦彦連載 Vol.39

八神　庵役でおなじみの安井邦彦がお贈りする、安井テイストあふれる連載コラム。今回は、『KOF'99』では隠しキャラとして登場の"八神　庵"について、おおいに語ってくれるぞ！さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内〜。



八神　庵
『THE KING OF FIGHTERS '99』
©SNK　1999

PROFILE

安井邦彦(やすい くにひこ)

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5〜6年
主な声優としてのキャリア
ネオジオゲームキャラ：八神庵（『KOF'95、'96、'97、'98』、KOF京）、サンゼルマン伯爵（『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』）
テレビアニメ：『あずきちゃん』、『ガサラキ』他
海外ドラマ・映画：『ER 緊急救命室』『ビバリーヒルズ青春白書』他

今年はどうなる!? KOF"八神 庵"

皆さん、こんにちは。前半からやたら暑かった（でも地方によっては雨も多かったみたいですね？）今年の夏ももう終わろうとしていますが、何かいい思い出、楽しい思い出はできましたか？ンフ!?

僕のこの夏の思い出としては、やっぱり"八神庵ソロライブ―アローン―"を忘れるわけにはいかないでしょう。応援してくれた皆さん、本当にありがとうございました。この場を借りて、あらためてお礼をいわせていただきますね…。

さて今月は、遅まきながら『KOF'99』についてのお話です。去年は確か8月号の時に『KOF'98』について語って欲しいといわれたのですが、今年はどういうわけかなかなか語る機会を与えてもらえず、「もしかしたら今年のKOFは庵はナシかなあ…？」なんて思っていました。ハハハ。

でもその「庵はナシかなあ…？」っていうのは、彼の声を担当させてもらっているこの僕も一時期かなり本気でそう思っていたので、あまり笑えた話でもないんですよね。ハハハ（といいながらやはり笑うワタシ）。

そして今や各地のゲームセンターでは、すでに『KOF'99』による熱いバトルがくり広げられている模様ですが、今年の"八神庵"は"隠しキャラ"ということで落ち着いているようですね。

つまりなんらかのゲーム上の条件がそろって、なおかつある特定のレバー、ボタン操作をした時に（「コマンド」というんですよね）初めて出現、使用可能になるキャラクターということで。

まァ、とりあえずは今年もKOFに存在していてよかったなあ…、という感じではあります。

庵の魅力にあらためてホレボレ！

実際のところ、今年も新しい庵用にちゃんとボイス録りもしたのです。でもその収録の際にも『'99』の庵の姿は謎に包まれたままで、詳しい設定はおろか、原画すら見せてもらえなかったのですよ…。

それで今回のこの原稿を書くにあたり、一刻も早く今年の庵に会わねばと、先日東京のSNK宣伝課にお願いして、八神庵の最新のデータや設定原画などを見せてもらったんです。

そしてその感想を一言で表現するならば…「やっぱり庵はかっこイイ！」、アハハハ。

ゲーム画面上で闘うその姿といい、設定原画の表情や雰囲気といい、またホレ直してしまいました。

とりあえず今年の『'99』の設定としては、「庵が京を探している」という状況があるようなんですが、2人はちゃんと出会えるんでしょうか…？

いずれにしろ、新技もひっさげ、新録ボイスの庵は今年のKOFでも健在です！

どうか皆さん、"隠しキャラ出現コマンド"を駆使して、おおいに八神庵を使ってあげてください！

ではまた次回!!

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

Q 安井さんは長い間、庵の声を担当されていますが、自分と庵が似ているな、または似てきたなと思うところはありますか？
●舛谷有以さん（岡山県）

A そうですよね。庵の声をやらせてもらってもう5年になるんですよね、この僕も。ハハハ。いや、まことにありがたいことでございます。

ほんでもって、僕と庵の似ているところは？という質問ですが、彼のプロフィールと僕自身を冷静に比較すると、嫌いなものが"暴力"だとか、趣味が"楽器いじり"（庵は"バンド"ですが）だとか、いくつか似ているところはあるとは思います。でもそんなことより、どうしても引っかかるのが、彼のプロフィールにある"大切なもの"。なんと今年は"新しい彼女"になっていること!!　ああ、それはいったい誰？どんな人？5年目の庵の新事実かっ!?

安井邦彦への質問を募集するぞ！　採用された方には、安井邦彦サイン入り八神庵ポスターをプレゼント！

はがきに質問と、住所、氏名、年齢、職業、電話番号そして当コーナーへのご感想・ご意見を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「Hello, Goodbye」10月号係

さかなのさんぽ

Vol.40 生駒治美連載

生駒治美の夏の思い出 暑い夏といえば…メキシコ


ブルー・マリー
『THE KING OF FIGHTERS '99』
©SNK 1999



声優・生駒治美が、感じたままに語ってくれる連載コラム。今回はメキシコで過ごした夏の思い出を語ってくれたよ。それはどうやら、かなり強烈な夏だったようだ…。

今年の夏はすごく暑くて厳しかった…

やっと秋らしくなってきたかなぁ?

…にしても今年の夏は特に暑かった。昼間の強い日差しが皮膚に突き刺さってくるのが分かる。まるで虫眼鏡を使って太陽の光を一点に集め、じわじわと焼かれているような気分だった。昔は35度を越えると、異常だと大騒ぎしていたのに、最近じゃ日常茶飯事になってしまった。

やはり地球温暖化現象の影響か? 暑さに対応しきれていないロシアでは、錯乱する人が出るほどらしい。

夏の暑さといえば、ふと、以前にメキシコにいった時のことがよみがえってくる。

たまたま仕事の関係で姉が滞在していたので、父と2人で遊びにいったのだ。

アミーゴ、アディオス、ドンタコス? だれにでも分かる単純明解スペイン語の単語だけを引っさげて旅立った。

メキシコの気温とテンションにさすがの生駒も…!?

姉がいたのがカリブ海側のカンクンというリゾート地。

だから治安はそれほど悪くないといわれている。

アメリカからの観光客が多く、毎日のように豪華客船がやってくるのだ。

だが空港に降り立った瞬間、あまりの暑さにめまいがして、脳細胞が沸騰してしまったような気がした。おまけに湿気がある!? ただ気温が高いだけの乾燥地帯だと思っていたのに、とんだクワセ国だった。大阪の不快な夏に慣れているさすがの私でもぐったりしてしまった。

そう、この国ではシエスタというお昼寝時間があり、仕事を一旦切り上げて家に帰り、また夕方から出勤するという。なぜなら、昼間はあまりに暑くて仕事にならないからだそうだ。

なるほど、一番暑い時間に到着してしまった私は、蒸し焼き気分を身をもって体験したのでよく分かる。だいたい昼間は40度ぐらいなんだそうだ。そりゃ家にいた方が賢明だよね!

そして夜になると活発に行動するというわけなのだ。

一般的にメキシコ人はルーズでプライドが高く、サルサが好き。だから夜になれば、みんなサルサを踊る。日本のクラブやディスコみたいなところではなく、街のいたるところで。一旦踊り出すと、老若男女問わず、狂ったように激しく情熱的に変身してしまうのだ。

一度メキシコの名物「闘牛」を観にいった。観客は炎天下の中で、牛が死んでいくさまを一喜一憂しながら観戦しているのだ。最後に戦利品として、死んだ牛の耳を切り取って観客の方に投げる。観客はまるでホームランボールでももらえるかのように大騒ぎ。…ちがーう!

日本って四季があって素晴らしいね!

何かが違いすぎるるるる。

私は気持ち悪くなって途中で帰ってきた。暑い国は何かが乗り移ったような、異様なテンションが存在するらしい。

やはり極度の暑さには要注意だ。ほどよく暑さ寒さを感じられる四季のある国に生まれてよかったよ。改めて日本のよさを感じた旅だったね。

当たり前のようにやってくる四季の移り変わりが、ほんとありがたいと思える。

今年の夏はおとなしくしていたので、秋は季節をめいっぱい感じに紅葉狩り(もみじがり)にでも出かけたいね。そんでもってマイお風呂セットで露天風呂荒らし! いやー、いいねー。

って、また今年も同じかい!? でも今年は秋にイベントがたくさんあるので楽しみだな。こんな祭りごとには神がかり的なテンションがあってもいいんだけれどね。

みんなもサルサでヤルサ?

生駒治美 This is HARUMI IKOMA

2月5日生/大阪府出身/A型/B80・W58・H86/趣味:スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『十兵衛ちゃん』丸山翔子、『ムチッコ物語』テントウムシ花子、『おじゃる丸』金ちゃん役でも活躍中。SNKラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

ちょっとひとやすみ…

私は生駒さんが声を担当しているキャラクターのファンです。担当されているネオジオキャラクターの中で、生駒さんと性格が似ているのは誰ですか?

●田中尚子さん(福島県)

キングが一番近いかなぁ。ぼけぼけ部分ではナコルルに共通する部分があるけれど、それ以外は似てないし。口は悪いし、男勝り。でも本当は弟思いのしっかり者のお姉さんのキングかなぁ。でもしっかり者のお姉さんってところは違う? どのキャラも似ている部分はあるが微妙に違うね。奥が深いぞ生駒!!

生駒治美への質問を募集するぞ! 本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK! 採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル&リムルルポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ10月号」係

おはがき、待ってます!

ネオジオトピックス



これがテレカのイラストだ。もったいなくって使えない!?

発表会

SNK&SACNOTH新作ソフト発表会

8月27日、東京・お台場のZepp Tokyoで「SNK&SACNOTH新作ソフト発表会」がおこなわれた。

発表会はまず『KOUDELKA』からはじまった。注目すべきはサクノス代表取締役菊田社長をはじめとした開発へのインタビュー。細部にモーションキャプチャーを取り入れたリアルなムービー、初公開の戦闘シーンなど、濃い内容のトークに加えて、イメージソングのライブもあり、ファンは大喜び!

続いて『SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』の紹介、そしてサムスピの新作『剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章』の初の公式発表が。『剣客異聞録』は『アスラ斬魔伝』から20年が経過したという設定で、歳を取った覇王丸の公開に会場にどよめきが。



右から『KOUDELKA』ムービー担当渡辺氏、CG担当永野氏、菊田社長

『KOUDELKA』は10月28日、『激突カードファイターズ』が10月21日発売。そして『剣客異聞録』はこの冬発売とのこと。楽しみがいっぱいだね!

キャンペーン

ROM版『KOF'99』予約キャンペーン開始!

みんながおまちかねのROM版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』が、いよいよ9月23日に発売されます!

今お店で予約をすると、なんと「KOF'99オリジナルテレホンカード」がもらえちゃうよ!(景品がなくなり次第終了)。急いで予約しにいかなくっちゃだね!!

キャンペーン

SNK vs. CAPCOM 予約ダブルキャンペーン

期待度120%のネオポケソフト『SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』が10月21日に発売決定! そこで店頭予約ダブルチャンスのお知らせ!!



両社の代表キャラが向かい合う、貴重なイラストだね!

お店で予約すると「SNK&CAPCOM合作イラスト入り特製カード」がもらえちゃう。さらに、購入する時にそのカードをお店で提示すれば、なんと「SNK&CAPCOM合作イラスト豪華ポスター」がもらえるのだ!!

SNK、CAPCOM、どちらのサポーターズバージョンでもOK。

この2つのチャンスを逃す手はない! お店に急ごう!!

新作OVA

サムスピ2OVA第2巻 収録模様&発売のお知らせ

1巻が大好評を博したOVA『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』の第2巻が9月30日に発売!

キャストはみんなが慣れ親しんでいる、ゲームとまったく同じ声優陣。

そこでアフレコ現場より声優陣のコメントをご紹介!

生駒治美(ナコルル)「ナコルルと紫ナコルルの2役を演じ分けるのが大変でした」

神谷けいこ(リムルル)「1巻の時よりは少し気持ちに余裕が生まれたかな」

中村大樹(覇王丸)「覇王丸は役者にとってやりがいのある役でそそられます!」



「少し脱線してお笑いのサムスピもいいかも」と声優陣



キャラクターデザインは大人気を誇る七瀬葵

一条和矢(アスラ)「緊張感あり、遊びありの収録で、他の方々とお互いに刺激し合いましたね」

南かおり(色)「がむしゃらに取り組んだ1巻よりも緊張! より責任感を感じました。」

●ビデオ:vcENVA-1422 30分 カラー/ステレオ
●LD:LDENLA-1452 30分 カラー/ステレオ
製作・発売/エニックス
販売/パイオニアLDC
価格/各6千円(税抜)

CD収録

KOF'99ドラマCD 収録現場リポート!



始終、活気あふれる雰囲気だった

9月に「子安、氷上のゲムドラナイト」で放送開始のマンスリードラマ「THE KING OF FIGHTERS'99」。最新CD情報でも告知している通り、早くもドラマCDとして発売が決定している。

その収録現場より、新主人公のK'役の松田佑貴他、気になる新キャラの面々や主人公チームに昇格(?)した真吾役の子安武人に今回の収録の感想をいただいてきた。

松田佑貴(K')「和気藹々(あいあい)~ あ~いあい、お猿さんだよ~♪ ってな盛り上がりで楽しかったです」

小西克幸(マキシマ)「実際、マイクの前で動いての収録でしたが、舞台のように楽しくやらせていただきました」

子安武人(矢吹真吾)「わーい、楽しいねー♡」

菊池志穂(ウィップ)「楽しかったです! こんなに動く収録は初めてでしたが…」

一条和矢(ジョン・フーン)「高飛車なジョン君と、アテナ命のオトボケジョン君、…さぁ君はどっちが好み?」

イベント

データイースト 夏の大イベント報告!

去る8月10日に東京・なかのZEROホールでおこなわれた、データイースト夏の大イベント。会場は熱心なファンで埋めつくされた。

新作発表やマスコットキャラクターであるデコレンジャーのショウ、開発スタッフの舞台あいさつやゲーム大会など充実の2時間であった。

中でも、10月21日発売のマジドロシリーズ最新作『マジカルドロップF大冒険もラクじゃない!』の対戦大会が大盛況。巨大スクリーンに映し出されるゲーム画面は、大迫力もの! 会場はおおいに沸き上がり、賞品をめぐっての白熱バトルが繰り広げられた。

東京ゲームショウ'99秋
マジドロイベント情報
●マジカルドロップF声優イベント&対戦ゲーム大会
9月18日(土)/12:30~
●マジカルドロップF対戦ゲーム大会
9月19日(日)/12:30~

主催者側が、NF読者にマジドログッズを用意してくれたぞ! 詳細はP142



ショウ

第37回AMショー開催 SNKも出展!

アーケードゲームを紹介するアミューズメントマシンショーが東京ビッグサイトにてまもなく開催されるぞ!

SNKブースでは、新作ゲームの紹介だけでなく、『KOF'99』の卓上カレンダー(2000年版)などのグッズ販売や、『KOF'99』のコスプレイベントもおこなわれるぞ!! お楽しみに!

●第37回アミューズメントマシンショー

日時:9月11日(土)、12日(日) 9時~17時(有料)
開催会場:東京ビッグサイト東4・5・6ホール

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 in JAMMA」

日時:9月11日(土)、12日(日) 14時30分~15時30分
開場:JAMMAショー会場内SNKブース
参加方法:開催日両日10時よりSNKブース物販コーナーにて先着順に受付け開始。

ショウ

東京ゲームショウ'99秋 まもなく開催

先月号のこのページでも紹介した、東京ゲームショウ'99秋がいよいよ開催間近となった。

みんなぜひ遊びにいって、新作のチェックをしよう!

●東京ゲームショウ'99秋

日時:9月18日(土) 10時~18時、9月19日(日) 10時~17時
会場:千葉・幕張メッセ
入場料:前売1000円(税込)当日1200円(税込)
※小学生以下は無料となっております。

SNK直営店情報

●ネオジオランド江坂1~3号店
「KOF'99ネオジオランド江坂全店大会」
①予選9月12日、15日、19日、決定戦9月23日/②無料/⑦予選優勝者にはネオジオポケットカラーを、決定戦優勝者にはドリームキャスト本体と『KOFドリームマッチ1999』をご用意!

●ネオジオランド江坂1号店
『ネオジオ名作ゲームそろってます』
⑦KOFや餓狼シリーズなど他ではプレイできない過去の名作がそろっています。

●ネオジオランド江坂2号店
『2Fにも景品コーナーを設置』

●ネオジオランド江坂3号店
『第8回ナインボール大会』
①9月26日/②500円(1ドリンクつき)
⑦記念写真プレゼント、フリータイムコンペの時間もあります。
『似顔絵プレゼント(仮)』
①9月中の毎週日曜日/②無料/⑦お客様の似顔絵を当店スタッフがその場で描いてプレゼント。

●ネオジオランド滝野社店
『KOF'99バトル2』
①9月19日14時/④トーナメント(32名枠)/⑤SNKオリジナルグッズ

●ネオジオボウル金沢八景
『KOFトーナメントバトル in 金沢八景』
①9月23日16時/②無料/⑦キャラ限定で横浜の最強を決定。レアな景品用意。
『大変身! 平日サービスプラン』
⑦平日サービスが9月より大変身。詳細は金沢八景にて。

●ネオジオボウル福井
『第3回KOF'99大会』
①9月15日16時

●ネオジオボウル名取
『KOF'99大会』
①9月15日15時/②無料/⑥0120・833・390/⑦使用キャラ固定制での大会。優勝賞品は、なんと安井邦彦さん(八神庵役)のサイン色紙!

●ネオジオボウル福岡
『秋のプライズキャンペーン』
①~9月30日/⑦キャンペーン中は景品がとっても取りやすい設定になります(一部対象外機あり)!
『団体予約キャンペーン』
①~9月30日/⑥0120・339・789(予約受付)/⑦キャンペーン期間中かつ20名以上であれば、2ゲーム+貸し靴代+オリジナル携帯ストラップでお1人様1000円(税込)!
『カスタボール新発売!!』
②100円(ドリンクセット200円)/⑦カスタードのおいしさをとじこめた、新感覚のデザートです。
『敬老の日特別企画! 50歳以上限定ネルトンボウリング大会』
①9月15日13時/②男性2000円、女性1000円/③ボウリング2ゲーム(ドリンク、お茶菓子つき)
『秋の夜長はゲーム三昧』
①9月23日/⑦当店のゲームを「とっても簡単」に設定(一部対象外機あり)。

●ネオジオワールドつくば
『催眠 THE LIVE』
①9月30日まで/②600円(フリーパス券にて利用可能)
『KOF'99ゲーム大会』
①9月19日13時/②無料/⑤SNKオリジナルグッズ
『スタッフチャレンジマッチ ボウリング大会』
①9月16日、受付18時(開始20時)/②2500円/⑦ボール、シューズ無料貸出。上位入賞者には豪華景品も。
『カラオケ「分速10円」飲み放題』
①9月26日まで/②お1人様1800円(プラス500円で生ビールも飲み放題)/⑦1分10円でカクテル、チュウハイなど飲み放題、歌い放題!
『第2回 チキチキ大爆唄レース』
①9月30日まで/⑦利用ポイントをためて、豪華賞品を手に入れよう!
『サッポロビール杯ビリヤード大会』
①9月16日20時/②男性1000円、女性500円
『日替り100円ケーキ』
①9月30日まで/⑦手作りケーキ全6種類(各350円)のうち、毎日1種類が100円!

①日時、開催日、実施期間/②参加費、利用料金、価格/③内容/④方式/⑤賞品/⑥問い合わせ先/⑦コメント

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 ゲーム大会開催日程案内

マジカルガーデン半田店	愛知県半田市青山町5-50	9月15日 15:00	0569-24-1479
ファミーズ当知店	愛知県名古屋市港区当知1-1201	9月26日 12:00	052-389-1551
マジカルガーデン刈谷店	愛知県刈谷市宝町1-1-11	9月26日 15:00	0566-28-7070
マルタカ子供百貨店COMG!本通店	広島県広島市中区本通4-8	9月15日 15:00	082-247-0978
ニチデン山崎店	兵庫県宍粟郡山崎町鶴木45	9月26日 15:00	0790-63-1750
ニチデン福崎店	兵庫県神崎郡福崎町東田原1242-1	10月11日 15:00	0790-22-1161
ファミーズ富木島店	愛知県東海市富木島町伏見4-6-7メディアスタジアム1F	9月19日 12:00	052-689-1211
メディアSHOPギース西院本店	京都府京都市右京区西院巽町9番地アーバンハイツ四条	9月19日 13:00	075-321-7506
シータ志木店	埼玉県志木市本町5-24-9	9月18日 15:00	048-472-0920
PIW国立店	東京都国立市中1-8-4	9月19日 13:00	042-572-7160

リョウの朝ごはん

ふだん飲まないからね。

日向星花 HPアドレスは hello.to/seika/ です♥



最新CD情報

THE KING OF FIGHTERS'99 ARRANGE SOUND TRAX/SNK新世界楽曲雑技団



9月17日発売
2940円(税込)
CD:PCCB-00393
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
予約特典:スーパーピクチャーCD

先月発売されたオリジナルサウンドトラックスに続き、魅力あふれる『KOF'99』アレンジ盤の登場。収録されている全14曲すべて、SNK新世界楽曲雑技団の完全書きおろしの新曲という豪華な1枚!

サウンドが語る新たな『KOF』の世界が存分に楽しめること間違いなしだ。

THE KING OF FIGHTERS'99 ドラマCD/SNK

TBS系ラジオ「子安、氷上のゲムドラナイト」にて、9月に放送のマンスリードラマ"THE KING OF FIGHTERS'99"が、早くもドラマCDにて発売決定。未放送分シナリオを含む完全版!! しかも、オールカラーブックレットという、うれしい特典つきだ。ファン諸君、お店へ急げ!



10月6日発売
2940円(税込)
CD:PCCB-00394
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
予約特典:スーパーピクチャーCD

●RUMIライブ情報:八神庵ドラマ・谷間この役でおなじみのRUMIのソロライブが9月10日(金)東京渋谷Egg-manにておこなわれるぞ。『ナガハタゼンジプレゼンツ Wonderful World Vol.3 ~RUMI SOLO PLOJECT~』 START18時30分 前売2600円・当日3000円 お楽しみに!

ネオジオフリーク
サービス部提供

通信販売コーナー

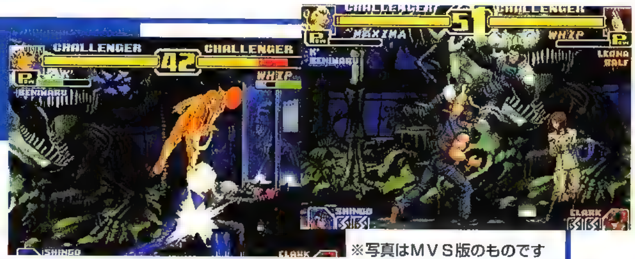
今号に掲載されている商品の販売期間は、10月8日までです。
それ以降は、電話で必ず在庫の確認をしてください。
また在庫僅少の印のある商品につきましても、必ず事前に在庫の確認をしてください。

ネオジオROM版ソフト

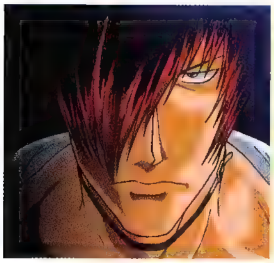
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

価格：39,900円　送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：SF－NRM－01

※お振りこみを確認し次第
順次商品を発送いたします。



※写真はMVS版のものです



「八神　庵Live－ALONE－」ライブ版限定ポスター

価格：1,260円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：P－IOR－01

去る7月24日・25日におこなわれた、八神庵単独ライブ。
その会場で発売されたライブ版限定ポスターを、NF通販コーナーにて発売決定！
ただし、限定200枚と超希少なので、欲しい方はお早めに！
ちなみに、このポスターは、もうここでしか手に入らないぞ！

特典いろいろ盛りだくさん!!　入って絶対ソンはないぞ！

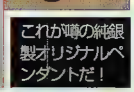
読者会員募集中！

■NF読者会員の主な特典■

通信販売コーナー全商品の10%オフ
NF主催イベントのチケット優先予約
NFホームページの会員専用ページへのアクセス
シリアルナンバー入り純銀製ペンダントのプレゼント
会員限定お得情報のご案内







これが噂の純銀製オリジナルペンダントだ！

会費:4,725円/送料:なし　商品番号:MS-NFR-01

●月刊ネオジオフリークでは、現在「ネオジオフリーク読者会員」を募集中。
会員になると通信販売商品の割り引きをはじめ、NF主催イベントの優先予約他、特典いっぱい!!　しかも入会時にはもれなく3,800円相当の純銀製NFオリジナルペンダント（シリアルナンバー入り／男女兼用）がついて、かな～りお得!!
ご入会を希望される方は、郵便振替または現金書留にて、住所、氏名、年令、職業、電話番号を明記の上、下記会費（入会金3,500円＋年会費1,000円＋税）をご送付ください。
会員証、会員規約そして純銀製ペンダントをお送りします。

※会員証及びペンダントの送付には、3～4週間程度かかる場合があります。ただしご入金が確認できた時点で、会員特典はご利用いただけます。
※一度お支払いになった入会金及び年会費は一切ご返却できませんので、ご了承ください。

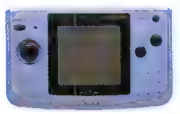
●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。＊定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

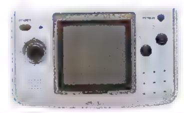
【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。なお読者会員の方がこのコーナーより購入される場合は、各商品の9割相当の金額（1円未満切り捨て）となります。ただし送料は会員の方も別途必要です。
＜同封する紙に記入するもの＞
①郵便番号＆住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額　⑦NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
＊その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額、⑧NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。◆振替手数料は70円程度です。

＜申込先＞
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　（株）芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
＜口座番号＞
00160-5-105479
＊住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

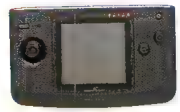
ネオジオポケットカラー



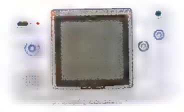
1 プラチナブルー



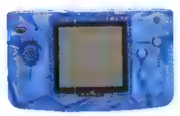
2 プラチナシルバー



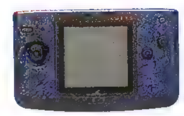
3 カーボンブラック



4 クリスタルホワイト



5 カモフラージュブルー



6 ストーンブルー

価格：各9,345円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：HD-NPC-02

※希望する番号を必ず明記してください

ネオジオポケットカラーソフト

各ソフトの送料：D（送料一覧表参照）

●キング・オブ・ファイターズR－2
価格：4,725円
商品番号：SKOF－NPK－02

●ベースボールスターズ　カラー
価格：3,360円
商品番号：SBS－NPK－02

●将棋の達人　カラー
価格：3,360円
商品番号：SST－NPK－02

●ポケットテニス　カラー
価格：3,360円
商品番号：SPT－NPK－02

●つなげてポンッ！カラー
価格：3,129円
商品番号：STP－NPK－02

●ネオ・ドラゴンズワイルド
価格：3,360円
商品番号：SDW－NPK－02

●ネオ・チェリーマスター　カラー
価格：5,040円
商品番号：SNT－NPK－02

●ネオ・ミステリーボーナス
価格：5,040円
商品番号：SN2－NPK－02

●パズルボブル　ミニ
価格：3,129円
商品番号：SPB－NPK－02

●バイオモーター・ユニトロン
価格：3,360円
商品番号：SBU－NPK－02

●クラッシュローラー
価格：3,360円
商品番号：SKR－NPK－02

●ネオ・ダービーチャンプ大予想
価格：3,990円
商品番号：SDT－NPK－02

●ネオジオカップ'98プラス
価格：3,360円
商品番号：SNK－NPK－02

●どこでも麻雀
価格：3,360円
商品番号：SDM－NPK－02

●ネオポケ　プロ野球
価格：3,990円
商品番号：SPP－NPK－02

●メタルスラッグ　ファーストミッション
価格：3,990円
商品番号：SMS－NPK－02

●餓狼伝説　FIRST CONTACT
価格：3,990円
商品番号：SGF－NPK－02

●サムライスピリッツ！2
価格：3,990円
商品番号：SSS－NPK－02

●マジカルドロップポケット
価格：3,990円
商品番号：SMD－NPK－02

●上海ミニ
価格：3,990円
商品番号：SSM－NPK－02

●ぷよぷよ通
価格：3,990円
商品番号：SPT－NPK－02

●ビッグトーナメントゴルフ
価格：3,990円
商品番号：SBG－NPK－02

●ダイヴアラート～バーン編～
価格：3,990円
商品番号：SDB－NPK－02

●ダイヴアラート～レベッカ編～
価格：3,990円
商品番号：SDR－NPK－02

●パックマン
価格：3,990円
商品番号：SPM－NPK－02

●ネオ21（トゥエンティワン）
発売日：9月23日（予定）
価格：3,990円
商品番号：SNO－NPK－02

●パーティーメール
発売日：9月23日（予定）
価格：3,360円
商品番号：SPM－NPK－02

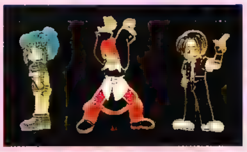
＊本誌前号発売後より、価格・発売日等の変更がありますので、お間違えのないよう確認をお願い致します。

ネオジオCD／CDZ版ソフト

●リアルバウト餓狼伝説2　THE NEWCOMERS
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98　通常版
●幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～
価格：各7,140円　送料：D（送料一覧表参照）　商品番号：SF-NCZ-01

NFオリジナル KOF'98ピンバッチセット

人気投票でＮＦ読者に選ばれた上位３キャラがピンバッチに！
イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ。3種類１セット。
価格：2,625円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PB-NO-01



周辺機器

●ネオジオポケット専用ストラップ
1.カモフラージュブルー／2.カモフラージュブラウン／3.クリスタルホワイト／4.クリスタルオレンジ／5.ブルー／6.ブラック
価格：各819円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP-NST-01

●ネオジオポケット専用ネックストラップ
価格：1,344円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP-NST-02

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASK-NP-01
●対戦する時に必要な、接続するためのアイテム

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AAA-NP-01
●ハードとは別売りの電源アダプタ

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASH-NP-01
●周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン

●ネオジオポケット無線ユニット
価格：3,129円　送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AMY-MP-01
●無線による通信で多人数参加型プレイが可能

ネオジオキャラクターグッズ

SNKネームカードベース8枚1セット
価格：1,260円（写真A参照）
送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：N－KBS－01
◆京シート2種類
◆庵シート2種類
◆ニューフェイスシート
◆女性キャラシート
◆KOF'96シート
◆KOF'97シート



写真A

Tシャツ　ブラック
アテナ（写真B参照）
or庵（写真C参照）
サイズ：M　or　L
価格：3,045円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：T－ATN－02



写真B



写真C

＊Tシャツは必ずサイズと、アテナか庵のどちらかを明記してください。

草薙　京グローブ
フリーサイズ　価格：10,290円
送料：D（送料一覧表参照）商品番号：G－KYO－01

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円　送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B－KYO－01

SNKオフィシャルバッグ（京or庵）
価格：3,129円（写真D参照）
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：ODB－KYO－01

＊京か庵のどちらかを明記してください。



写真D

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝1セット100円、2セット以上200円
C＝2セットまで500円、3セット以上800円
D＝1セット500円、2セット以上900円
E＝1セット700円、2セット以上1,000円
F＝1セット1,000円、2セット以上1,500円
G＝1セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か送料中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料などの関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで
[通販専用電話番号]
ネオジオフリークサービス部
■03-5395-9513
受付時間　PM1:00～PM5:00（土日、祝日を除く）

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

1



THE KING OF FIGHTERS '99 ポスター
／5名（SNK）

2



八神庵オリジナルドラマCD「夕陽と月～プロローグ～」
／5名（サイトロン&アート）

3



サイトロン10周年記念CDキャリングケース
／3名
（サイトロン&アート）

4



マジカルドロップシリーズスケジュールシール&ステッカー
／5名
（データイースト）

5



マジカルドロップいろえんぴつ（12色）
／5名
（データイースト）

6



マジカルドロップトレーディングカード
／3名
（データイースト）

7



販促戦隊デコレンジャーバッヂ
／10名（データイースト）

応募の決まり

綴じこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。
締切は10月9日必着。発表は12月号（12月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク8月号プレゼント当選者発表

①DC版 KOF'99ポスター
井上ゆきこ・大阪府／上原桃子・千葉県／白井初枝・香川県／井下田弘志・栃木県／加藤渓・和歌山県

②PS版 餓狼伝説 WILD AMBITIONポスター
菊池崇史・栃木県／荒木隆幸・新潟県／吉田聡・京都府／小山内渡・青森県／大和勝川・埼玉県

③KOF'98 京デジタル腕時計
根本美奈子・茨城県

④サイトロンメディアホルダー
金山紘司・和歌山県／大高衣織・京都府／大野拓也・高知県／大坪田奈緒子・埼玉県

⑤SNK Character s Sound Collection Vol.9 リムルル
山谷量之・和歌山県／湯田直子・新潟県

⑥マジカルドロップ フール貯金箱
越田畑徳子・富山県／鈴木真三・静岡県／作田史峰・青森県

⑦京バッチ
佐藤真耶・新潟県／金指賢一・神奈川県／鈴木千春・埼玉県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課 中村はんの今日もタルいわ

TGS —東京ゲームショウ— 予告編

イラスト&ストーリー／菊地翔壱



つづく

NEO・GEO FREAK 11月号 次号予告

次号は10月9日発売

定価590円（本体562円）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 対CPU戦 攻略

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章　シリーズ新局面…！

◆NEWキャラクターテキストVol.3
KOFかつての主人公は、今…
草薙　京（KOF）

◆新作インタビュー
SNK VS.CAPCOM 激突カードファイターズ
KOUDELKA

◆シリーズ別ZONE
KOF／サムスピ 月華／餓狼伝説
SNK開発者の秘話満点！

◆声優連載コラム
生駒治美～さかなのさんぽ
安井邦彦～Hello,Goodbye

◆連載コミック
KOFぽよよ～ん大作戦
“幸せになれるまで”
by 芳紀ちると

SNK宣伝課・中村はんの
“今日もタルいわ”
by 菊地翔壱

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK 10月号
1999年10月1日発行（毎月1回・1日発行）
第5巻第10号　通巻53号
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業　TEL 03−5992−2051
広告営業　TEL 03−5992−2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112−0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
TEL 03−5395−6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長代理／山崎誠
●編集スタッフ／上原朋之，中嶋竜，片山恵子，稲葉祥子，佐脇浩章，山田理絵，飯村真千子，鈴木菜穂子，永井宏治
●攻略スタッフ／修羅騎士 鷹，DSP-たろりん，飲み頃KING，ヒデ本条，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，VSB，さる様，奥女中秀麿，Kaz　78年式，L.L.terra，まっちー，なも，ILPけんちゃん
●制作スタッフ／脇田明美，藤原道子，鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），松永一美，鈴木仁，Faith，渋川賢司，小野真由美
●サービス部／和田幸子，筑摩チコ
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，坂口徹，梶敏也，中川真理子，宮崎有史，大島剛，井口明，飯塚崇，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●今年も毎年恒例のKOFムック「キャラクターブック」と「完全攻略マニュアル」の制作の突入しました。ただ例年と違うところがあります。フルDTP&フル編集部内デザイン。ということで、脇田さん、藤原さん！　大変でしょうが、よろしくお願いします。（勝俣）

●頭いたぁ～い。足もとがぐらぐらするぅ～。もうだめぇ～しんじゃ～う。ねぇ誰か頭痛薬持ってない～？　えぇ～持ってないのぉ～？　使えなぁ～い。だめじゃ～ん。頭痛薬くらいぱぱっと出せないのぉ～もぉ～。そんなことじゃあ『つやつやぷう』にしちゃうぞぉ～。（山崎）

●親友に最近子供ができた。そのお祝いを買いにいく。はじめは希望のシャンプーハットのみの予定だったが、それだけじゃ何なんで、プラス怪しいモノグッズを贈ることに決定。探しまわった結果、21世紀耳掻きや中国語発声電卓などを発見。友の喜ぶ顔が目に浮かぶ。（上原）

●家のパソコンでオリジナルCDを焼こうと思ったが、2年前の型ともなると、どうあがいてもスペック不足。そろそろ新しいマシンが欲しいっす。というわけで山田さん、僕のデスクトップ下取りしませんか？　そうね～…モニターつきで20万でいいっすよぉ（暴利）。（中嶋）

●片山さんって、いなくなっちゃったのかしらねぇ～。最近2ヵ月くらい全然姿見ないし。毎日『体調不良で休み』っていう連絡は入るけど…。編集部の新たなナゾ、って感じ…。おもしろいけど。ところで山崎さんの編集後記、なぁ～に、あれ？　すんごいエラそう。（稲葉）

●だからぁー！　G3買いますってば。でも中嶋王子からは買わないっすよ（当然）。最近の野望はチャットでたくさんできた友達に会うこと。あや嬢やいくにさん、みんなどんな人かなあ。山田はこのとおり！　ちょっとナゾめいた清純派あいどるナリ。…ぷぷ！（山田）

●兄貴から譲り受けたノーパソによって、すっかり電脳な毎日を送っております。毎日帰宅が深夜になるのに、それからチャットやらメールやらと、パソちゃんで遊んでしまうため、次の日はもちろん寝不足&遅刻ギリギリ…。いや、そんなことよりも今月の電話代が…！（飯村）

●ちっちゃいポラロイドカメラを持ち歩いては、いろんな人を撮っています。楽しいね、ポラって。しかも安いしさ。そんなわけで今日はなんとなく上原さんを撮ってみた。先日は山崎さんを。その写真は手帳のポッケにはさんであります。ポラ撮って欲しい人、募集中。（鈴木）

●俺の嫌いな夏も終り、いい感じの気候になってきた…っていってもまだ暑ぃ～からイヤ。話は変わり、いきつけだったゲーセン『とんよこ』に続いて『げいむかん』までつぶれてしまいました。マジで地元でのゲーセン探しには苦労するぜ。はぁ、これからどうしよ…。（鷹）

●まだまだ暑いですね。俺の部屋には飛燕扇風脚（扇風機）しかないので、灼熱地獄です。ところで、HPの攻略エリアで、KOFの攻略の補足をしてあります。本誌に載せ切れなかったネタなどもあるので、インターネットに接続できる人はぜひチェックしてみてね。（DSP）

●現在、ドリームキャストのシーマンにどっぷりはまっています。最初は気持ち悪いとか思っていたのですが、やりはじめるとなかなか面白いのです。話は変わりますが、地元のゲーセン『ゲー館』がつぶれてしまいました。これからみんなどこに集まるのかな…。（ヒデ本条）

●なんか地元のゲーセンがつぶれてしまった。…困った。これからどこで武力をやればいいんだ…むう。すげえ頑張ってズィルバー出したのにぃ。まじ今後のゲーセン探しが課題となりそう。遠いところいくのめんどくさいしねぇ…自宅にこもって家庭用かあ？（飲み頃KING）

月刊ネオジオフリーク NEO·GEO FREAK
1999年10月1日発行(毎月1回・1日発行) 第5巻第10号／通巻53号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
定価590円

雑誌07225-10
T1107225100597